CIDADES FANTÁSTICAS: 4 lugares de aventura

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME
www.dragonslayer.com.br

Dungeons & Dragons 4E

Primeiras notícias sobre a nova versão do maior RPG do mundo

Alquimia de Combate
Bombas e granadas nos Reinos de Ferro

Monte Cook • Dragoas-Caçadoras • Relíquias de Brachian • DBride

EDITORA escala

ISSN 1808-1584

NÚMERO 0016
PREÇO R$ 8,90

Dicas preciosas para você detonar seu game favorito!

EDITORA escala

4ª Edição

Os rumores já corriam em fóruns e listas de discussão. Em 2011, a Wizards of the Coast levaria o mais famoso e querido RPG do mundo a uma nova encarnação. No entanto, na noite de 15 de agosto, veio a surpresa: *Dungeons & Dragons 4th Edition*, com lançamento previsto para maio de 2008.

Uma nova edição? Em tão pouco tempo? *Advanced Dungeons & Dragons* perdurou durante mais de vinte anos, antes de mudar para D&D 3E. A própria 3a Edição que utilizamos hoje também teve sua reformulação, uma versão "três e meio". Precisamos realmente de outra revolução?

Bill Slavicsek, editor da Wizards, não fala em revolução, mas em *evolução*. O Sistema D20 que conhecemos não deixará de existir, ele apenas será melhorado. E serão melhorias já conhecidas, através de outros jogos e acessórios bem-sucedidos.

Aqui constatamos uma grande diferença entre o *gamer* norte-americano e o RPGista brasileiro. Nos Estados Unidos existe a tradição da estratégia, um grande amor por mecânicas de regras — herança dos antigos *wargames* com miniaturas, ancestrais do RPG. Construir o personagem mais eficiente. Computar cada pequena vantagem, maximizar cada habilidade, aumentar cada ponto de dano.

Brasileiros são diferentes. Também sabemos fazer contas e turbinar personagens, é claro. Mas gostamos muito mais da parte dramática do jogo. As histórias, personagens, mundos — coisas que não estão nas regras. O Brasil ainda joga a versão 3.0 sem grandes preocupações.

Mudanças mecânicas tão pequenas não nos incomodam. Pouco importa se o ranger tem menos talentos, se o bardo tem mais perícias. O que importa isso, quando você é um sombrio caçador de demônios da Tormenta, ou um trovador elfo amargurado com a queda de Lenorienn?

Mudaremos para 4ª Edição? Eventualmente, sim. A previsão não-oficial, é que uma versão nacional do novo *Player's Handbook* está prevista para 1 ano e 1 mês após o lançamento da edição original; junho de 2009.

Até lá, ainda temos muitas masmorras a explorar, monstros a dizimar e níveis a elevar.

Equipe DragonSlayer

SUMÁRIO

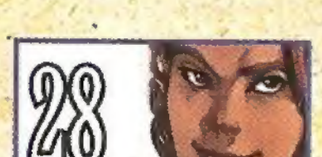
ENCONTROS ALEATÓRIOS
Agora as cartas estão em versão bilíngüe

CLÁSSICOS
Uma aventura épica que pode ditar o fim do mundo

ESPECIAL
4DVENTURE, o que nos aguarda?

ENTREVISTA
Monte Cook com o melhor do RPG em mãos

NOVA RAÇA
As dragoas mais arrogantes que elfos e as mais despidas também



EXPLORAÇÃO
Quatro cidades fantásticas para aventurar-se

REGRAS AVANÇADAS
Classes monstruosas, jogue com o seu inimigo

DRAGON'S BRIDE
Parte 13, será que Koi terá mais sorte?

REVIEW
Como acaba a saga em Porto Livre

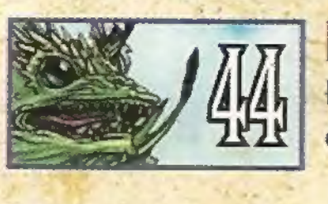
ZAMBI
Nem sempre é bom receber apoio moral

XVEIRPG
Como foi o maior evento de RPG do Brasil

GAME DESIGN
Quando o principal desafio dos jogadores é se manterem unidos

GAZETA DO REINADO
Um vilão, uma ninfa e uma revelação surpreendente

REINOS DE FERRO
Muna-se com armas poderosas e perigosas



MOREANIA
Relíquias de Brachian, o começo de uma grande campanha

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.
A revista **Dragon Slayer** é impressa com emissão **zero** de poluentes.

Dragon Slayer
manticora

Criação, projeto gráfico, ilustrações, revisão e todo conteúdo da DragonSlayer são elaborados pelo Estúdio Manticora e sua equipe: Fabio Fugikawa, Gisele Saiz, Gustavo Brauner, JM Trevisan, Marcelo Wendel, Marcelo Cassaro, MEDC e Rogério Saladino.

Número 16, ISSN 1808-1584

Editora escala
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: (+55) 11 3855-2100 Fax: (+55) 11 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:**Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva **Revisão:**Patrícia de Fátima Santos

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br Fax: (+55) 11 3855-2132 Jairo Ivo Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Priscila Pires, Silvana Pereira da Silva (tráfego)

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 4446-6158 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Fax: (+55) 11 3857-9643 atendimento@escala.com.br

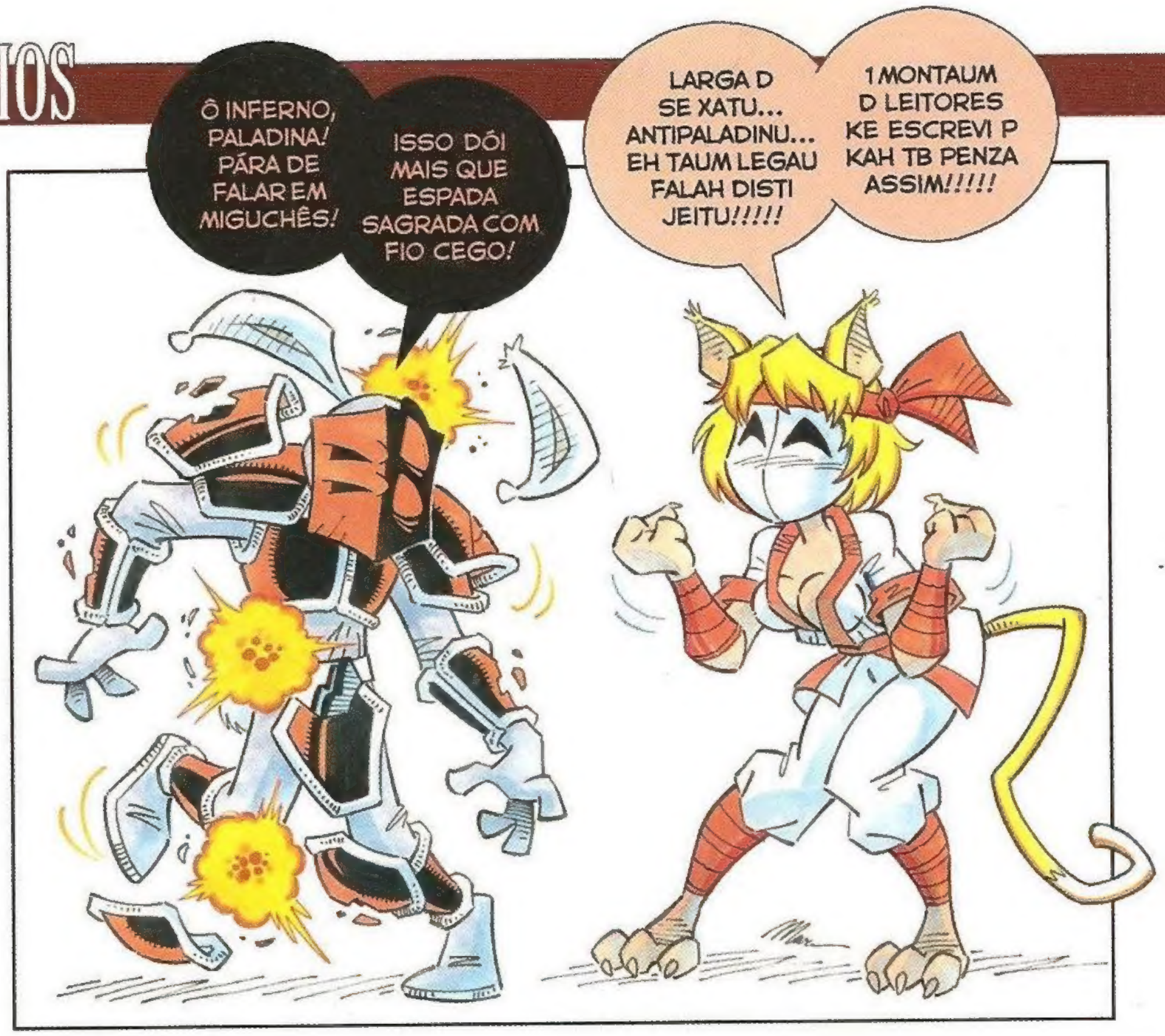
Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à ANER

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano IndústriaGráfica Ltda.
OCEANO
Nós temos uma ótima impressão do futuro

ENCONTROS ALEATÓRIOS



Olah... pessoas ke ficam felizes da vida qdu rolam 1 acertu kriticu!!!!! so a paladina... jah usei armadura roza... jah fui guerrera magica... ganhei orelhas d gateenha i ocasionalmenti alguem faz minha ropa sumi..... agora... tenhu kimoninhu d defensora d tokiu.....

— Mas o que... que diacho tá rolando aqui?! Paladina, por que está escrevendo feito fugitiva do Jardim da Infância? Esqueceu como escrever? Cadê seu diploma da Escolinha Carlos Magno para donzelas paladinas?

— ahn... eh ke esti mes recebemus mtus meius ki nem etes...sabe??!?! sem maiusculas... sem pontuassaum... sem acentuassaum..... mtu xatu msm..... entaum hj eu decidi falah soh em miguxes modernu p essi pessoau ve komu eh irritanti!!!! entaum... tah funcionanu??!?!?

— Se está funcionando?! Já estou com vontade de encher você de porrada!

— oba... entaum tah funcionanu sim!!!!!!

Baixem o Nível!

Sayonara, Paladina! Saudações, Anti! Que imenso prazer voltar a ler uma revista de tão alta qualidade gráfica e material como a Dragonslayer atual!

Inicialmente queria parabenizar pela ótima matéria de God of War (que, inclusive, pode receber novas adaptações, né?), a classe de prestígio Dragão de Tyr e a ambientação do Reino das Torres. Esta última com certeza merece maior detalhamento — quem sabe um mapa, as fichas dos três Lordes das Torres e até alguns novos monstros. Mas, a despeito de todo o sucesso dessa edição, fica uma breve crítica — tenho a impressão de que todas as matérias eram apropriadas a aventureiros em níveis elevados, e não acredito que aqueles em "início de carreira" devam ser esquecidos assim.

Agora, uma pequena dúvida de quem deixou de acompanhar RPG por um tempo: Moreania e Arton ficam no mesmo mundo? Se sim, em que direção Moreania fica?

Rafael Menestrel, email

naum preciza + c preocupah...rafaeu..... a parti da proxima edissaum... estaremus komessandu a serie d aventuras relikias d braxian... agora formatadas dentru da propria dragonslaye... komu 1 mini-kampanha p personagens d niveis baixus nus reinus d moreania.....

— O que essa retardada QUIS dizer, Rafa, é que não precisa mais se preocupar. A partir desta edição, vamos começar a série de aventuras Relíquias de Brachian, agora formatadas dentro da própria DragonSlayer, como uma mini-campanha para personagens de níveis baixos nos Reinos de Moreania.

Sim, Arton e Moreania ficam no mesmo mundo. A Ilha Nobre fica a sudeste de Arton, a um mês de viagem marítima. As cidades costeiras de mais fácil acesso entre os dois continentes são Colarthan, em Sambúrdia, Arton; e Prendick, em Laughton, na Ilha Nobre.

— u anti kis dize ke arton i moreania ficam nu msm mundu..... a ilha nobre fica a sudesti d...

— Eles SABEM o que eu quis dizer! Estou falando em língua de gente!

Anti-Fã

Parabéns pelo excelente trabalho, pessoal da DS. Realmente, a revista está muito bem feita. Só não entendo porque a Paladina maltrata tanto o Anti, ele é muito mais legal que ela!

1) Não consigo achar o Manual 4D&T em lugar nenhum! Onde posso consegui-lo?

2) Adorei a matéria sobre o Megalodon. Mas que tal uma masmorra tradicional da próxima vez?

3) Vocês poderiam fazer uma adaptação dos games Silent Hill e Resident Evil. Afinal, não existem jogos melhores!

Peterson, paladino meio-dragão vermelho de 12º nível, RJ/RJ

ke injustissa... peterson!!!!! eu naum maltratu u anti tantu assim..... pelu -... naum maltratu tantu qtu ele mereci..... eu so 1 defensora d tokiu boazinha... komu orelhas d gateenhu.....

— Sai pra lá, criatura! Isso dói só de escutar! Cada frase dessas em Miguchês me causa 1d6 pontos de dano! Deixa que eu falo daqui em diante!

1) Pelo que sei, esse negócio deveria estar nas bancas. Mas qualquer problema, você pode procurar uma das lojas que anunciam aqui na DS, e encomendar seu manual pelo correio.

2) A saga Relíquias de Brachian deve fornecer umas masmorras mais tradicionais.

2) Teve uma adaptação recente de Resident Evil em outra revista, mas pode deixar, vamos dar um jeito aqui.

— antipaladinu... vc eh mtu mau!!!!! pq naum me dexa responde??!?!

— Ouch... dano Miguchês... calaboca...

Pela Espada de Khalmyr!

Caros Antipaladino e Paladina, envio-lhes este pergaminho com a inabalável

esperança de obter de vocês, guerreiros santos, as respostas para dúvidas que

há muitos meses tiram o sono desde humilde aventureiro:

1) Na DS 4, mas precisamente na Gazeta do Reinado, é dito que armas

atrozes são consideradas armas exóticas que causam 2 pontos mais de dano

que sua contraparte comum. Nesse caso, um sabre atroz causaria dano de 1d8 ou 1d6+2?

2) A descrição da espada Rhumnam em O Panteão D20 diz que "empunhada por uma pessoa digna (tendência Leal e Boa), em caso de ataque bem-sucedido, destrói

automaticamente qualquer criatura de tendência má ou com níveis de ladino, sem direito a teste de resistência." Se o Deus da Justiça tem uma arma mística com tal poder, por que não a entrega a um aventureiro digno para que ele possa vencer os Lordes da Tormenta?

3) Por último, pergunto-lhes sobre este que talvez seja o maior enigma do multiuniverso de

Escreva para a DRAGONSLAYER, mas escreva direito, porque a Paladina resolveu falar em Miguchês e agora não há quem agüente!

DragonSlayer, Estúdio da Mantícora
Rua Augusta, 976, 2º andar
Cerqueira César, SP/SP
CEP: 01304-001
dragonslayer@manticora.com.br

D&D. Por que Katabrok, o Bárbaro, não tem níveis de bárbaro?

Kraziel, Paladino de 1o nível, louco para por as mãos na espada de Khalmyr, e-mail

1) A resposta certa é 1d6+2.

2) Boa pergunta! Por que não?! Mas aposto que, sendo um panaca como qualquer deus da justiça, Khalmyr jamais entregaria Rhumnam para alguém que não PROVE ser digno. Possivelmente fazendo alguma coisa imbecil, como explorar uma masmorra épica, vencer um guardião épico e então achar a porcaria da espada na última câmara.

3) Katabrok o Bárbaro tem a mania de assumir o título que melhor corresponde à situação, mesmo que não corresponda à verdade. Katabrok o Corajoso, Katabrok o Sorrateiro, Katabrok o Mata-Dragão...

— katabrok fala msm d 1 jeitu mtu engrassadu... neh??!?!?

— Ouch! Será que algum deus da justiça vai ficar muito chateado, se eu socar essa doida só um pouquinho...?

Voa Youkai, Voa!

Só tenho a agradecer a vocês, 10% das minhas dúvidas foram sanadas e eu tenho que defender a Paladina. Anti, você não percebeu que, sendo ela uma paladina, preferiu sacrificar uma necessidade própria pelo bem dos jogadores de RPG? (Mesmo ela não sabendo disso...)

1) Em 4D&T, um Youkai do tipo Oni sempre tem tendência maligna, e um Tenshi sempre bondosa? Ou ambos podem ser neutros, ou de tendências opostas?

2) Oni e Tenshi podem pegar a classe de prestígio Herdeiro dos Planos?

3) Em 4D&T não tem problema, mas em D&D, como funcionam manobras de vôo e capacidade de carga para um, dois ou três pares de asas?

4) Na DS 7 diz que a envergadura da asa draconiana é o dobro da altura do personagem, e só posso alçar vôo em lugares amplos o suficiente para abri-las completamente. Posso usar esta regra também para Youkai com o talento Asas?

5) Um personagem pode voar a 20cm do chão indefinidamente, usando asas de Youkai, implantes ou asas de dragão?

6) Como funciona um combate corpo-a-corpo com um personagem voando e outro no chão?

7) Vocês podem resgatar matérias antigas como os Finntroll, Implantes, Criaturas do Limo...?

Fernando Clayton Diniz, Youkai Paladino e Samaritano de Lena, curando 16 PVs com Curar Ferimentos Mínimos (e agora sem problemas com XP)

Seguinte, eu respondo suas perguntas, mas depois você vai curar meu dano Miguchês...

1) 4D&T não tem regras para tendências. Oni (demônio) e Tenshi (anjo) são talentos de Youkai para emular seres abissais e celestiais. Se as criaturas precisam ter tendências obrigatórias, depende da decisão do Mestre; histórias de anime e mangá muitas vezes trazem demônios bonzinhos e anjos sacanas.

2) Sim, mas ainda devem adquirir o talento Herança Extraplanar e satisfazer os demais requisitos desta classe, que aparecem em O Panteão D20.

3) Um número maior de asas não afeta sua manobrabilidade e nem sua capacidade de carga.

4) Não apenas para Youkai; essa limitação é válida para qualquer criatura com asas.

5) Para seres alados, o esforço para voar é equivalente ao esforço de criaturas terrestres para correr. Mesmo que seja a apenas alguns centímetros do chão, um Youkai alado ficaria cansado como se estivesse correndo.

6) Funciona como um combate normal, mas incluindo limitações óbvias. Por exemplo, o personagem voando só poderia ser flanqueado por outro atacante voando.

7) Até que podemos, sim. Tem gente que reclama quando repetimos clássicos. (Mas, até aí, sempre tem gente que reclama não importando o que façamos...)

— antipaladinu... ke surpreza!!!!! nunca vi vc responde kartas taum bem!

— Ouch! Faço qualquer coisa para não ouvir você falando desse jeito!

Ininteligível

"um certo dia aconteceu um conselho épico onde um anão queria que os reis das outras cidades ajudasse a cidade dele na construção depois que meteoros cairam na terra

todos os reis ficaram irritados com o anão quando um sabio declaro guerra contra

a cidade dos anões todas as cidades atacaram a cidade sem pensa duas vcs destruindo a primeira cidade de anões partindo para a segunda que logo depois tbm foi destruida e a lua caiu na terra depois disso colocamos uma masmorra no lugar da cidade a chamando de (A GRNADE LUA GRANDE)"

Dom Alerrandro de la Vega, email

AAAHHH! Miguchês Arcaico... não suporto mais...

— Puxa, esse até eu senti.

— Você... voltou a falar como gente civilizada...

— Bom, perdeu a graça, né? Eu queria muito, muito mesmo, que os leitores escrevessem direito.

— Aaahhh... música para meus ouvidos... que bom ouvir sua voz...

— Hã, isso é alguma cantada?

FALHAS CRÍTICAS

Seu Mestre não deixa você jogar com elfa de cabelo colorido? Nem anão com barba colorida? Nem elfa com barba colorida?! Conte aqui o que acontece de engraçado na sua campanha!

"Eu uso a magia Som Fantasma para imitar o MUGIDO de um dragão!"
— Flint, feiticeiro 3, tentando assustar um bando de goblins.

Patrick, email

"Eu digo para o dragão que sou MUDO!"
— Jogador muito esperto tentando esconder informações de um dragão-rei

Arthur Marques, email

Um goblin tentava inscrever-se em um torneio, quando perguntaram seu nome.
— Meu nome é Goblinslayer!
— De onde tirou esse nome?! — perguntaram os organizadores, curiosos.
— É uma homenagem ao meu pai, pois ele morreu bravamente!
— E como morreu seu pai?
— Bem, ele foi encontrado com o próprio machado cravado na cabeça...

Fábio Pinheiro, Equipe de RPG Kobold Killers, Caridade/CE

CALABOUÇO TRANQUILO

ANTONIO LEANDRO & LEONEL DOMINGOS

Loucura em Porto Livre

Morte. Terror. E agora, loucura! Termina a Trilogia Freeport

Pirata bonitona, só na edição encadernada importada. Aqui, ficamos com zumbis nada a ver...

Em apenas três dias, o Lorde do Mar Milton Drac revelará o farol conhecido em toda Porto Livre como "a Tolice de Milton". Em uma corrida contra o tempo, os aventureiros precisam descobrir o horrendo propósito da criação de Drac antes que seja tarde demais. Talvez a Irmandade do Signo Amarelo queira invocar o Inominável mais uma vez, submergindo Porto Livre em um túmulo aquático. Talvez Milton Drac queira se transformar em um terrível deus. Ou talvez o Lorde do Mar seja apenas um peão inocente, destinado a um sacrifício em nome da grande maldade do Signo Amarelo. Estes e muitos outros boatos são sussurrados nas ruas de Porto Livre, enquanto navios estrangeiros chegam às centenas para assistir à inauguração do farol.

Você já deve conhecer a história. Não? Então aqui vai: o primeiro acessório compatível com a Licença Aberta D20 nos Estados Unidos foi lançado no *mesmo dia* em que o novo *Dungeons & Dragons Player's Handbook* chegava ao mercado. Era uma aventura chamada *Morte em Porto Livre* (*Death in Freeport*), primeira parte de uma trilogia. Tornou-se um clássico automático: em tempos de insegurança, quando ninguém entendia ainda esse negócio de "licença aberta", o autor Chris Pramas executou um produto divertido e competente.

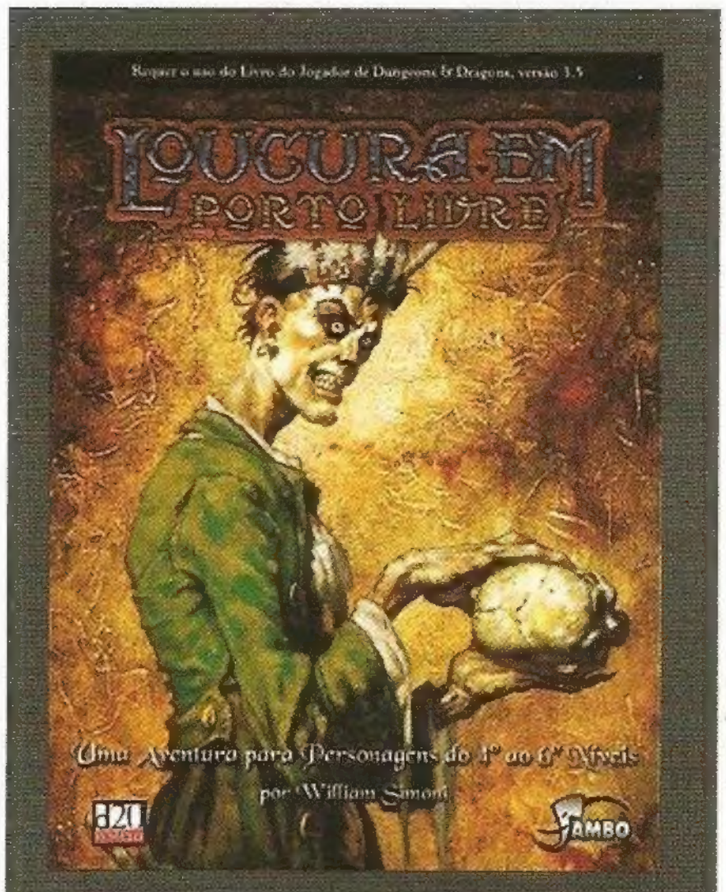
Este despretensioso mini-cenário, a Cidade dos Piratas, cresceu como um dos maiores sucesso da editora Green Ronin (também responsável por *True20* e *Mutants & Masterminds*). Hoje, *Freeport* abrange uma vasta coleção de acessórios e aventura, mas a trilogia original ainda é popular. Essa mesma trilogia chegou ao Brasil pela Editora Jambô, a casa de *Reinos de Ferro* e *Tormenta*.

Assim, *Loucura em Porto Livre* é a terceira e última parte da saga, que começou em *Morte em Porto Livre* e continuou em *Terror em Porto Livre*.

Não é uma história fechada. Personagens e eventos ocorridos nas duas partes anteriores afetam o que acontece aqui, tornando muito difícil jogar *Loucura* separadamente. De fato, esta aventura leva às verdadeiras conclusões e revelações que descortinam os mistérios presentes até então.

Outra vez, não podemos falar muito sem revelar segredos — e nesta trama, segredos são o que não falta. O estilo investigativo dos outros capítulos é mantido: jogadores que apenas atacam e nunca perguntam, terão grande dificuldade em cumprir a missão e salvar Porto Livre de seu horrível destino. Os verdadeiros culpados pela conspiração estão bem escondidos: chegar até eles requer mais que matar monstros, avançar à próxima câmara, matar mais monstros e alcançar a câmara final.

Ainda mais densa que suas antecessoras, Loucura começa quando os personagens jogadores são convidados para o Grande Baile do Farol, quando o grupo é envolvido



Loucura em Porto Livre
Sistema D20
Editora Jambô
64 págs. P&B, capa brochura, português, R$ 16,90

nas intrigas do Conselho dos Capitães que governa a cidade. Frustração para quem pensa em lutar, alegria para quem prefere atuações e investigações; interagindo com figuras importantes, os heróis descobrem o segredo profano que envolve o Farol e os planos sinistros da Irmandade. Para deter esses planos, precisam recuperar a *Serpente de Jade de Yig*.

A exploração de masmorra começa a seguir, quando os heróis precisam localizar as cavernas que servem de esconderijo para o infame pirata Cachorro Negro. Ali, uma passagem leva ao templo submerso de Yig, antigo lugar de culto dos homens-serpente que dominavam estas terras.

Prontos para a batalha final, os heróis rumam para o infame Farol de Milton, cujo verdadeiro propósito eles finalmente conhecem. O confronto decisivo com o vilão Milton Drac e a Irmandade do Símbolo Amarelo levam a trilogia ao desfecho.

Embora não seja assinada pelo mesmo autor, Loucura traz as mesmas qualidades de seus capítulos predecessores. É carregada de dicas para auxiliar os Mestres novatos, mas não se limita a combates com monstros ou bandidos. Trata de manter os jogadores na linha quando *não* é momento de lutar — mas, quando o momento chega, a ação corre solta.

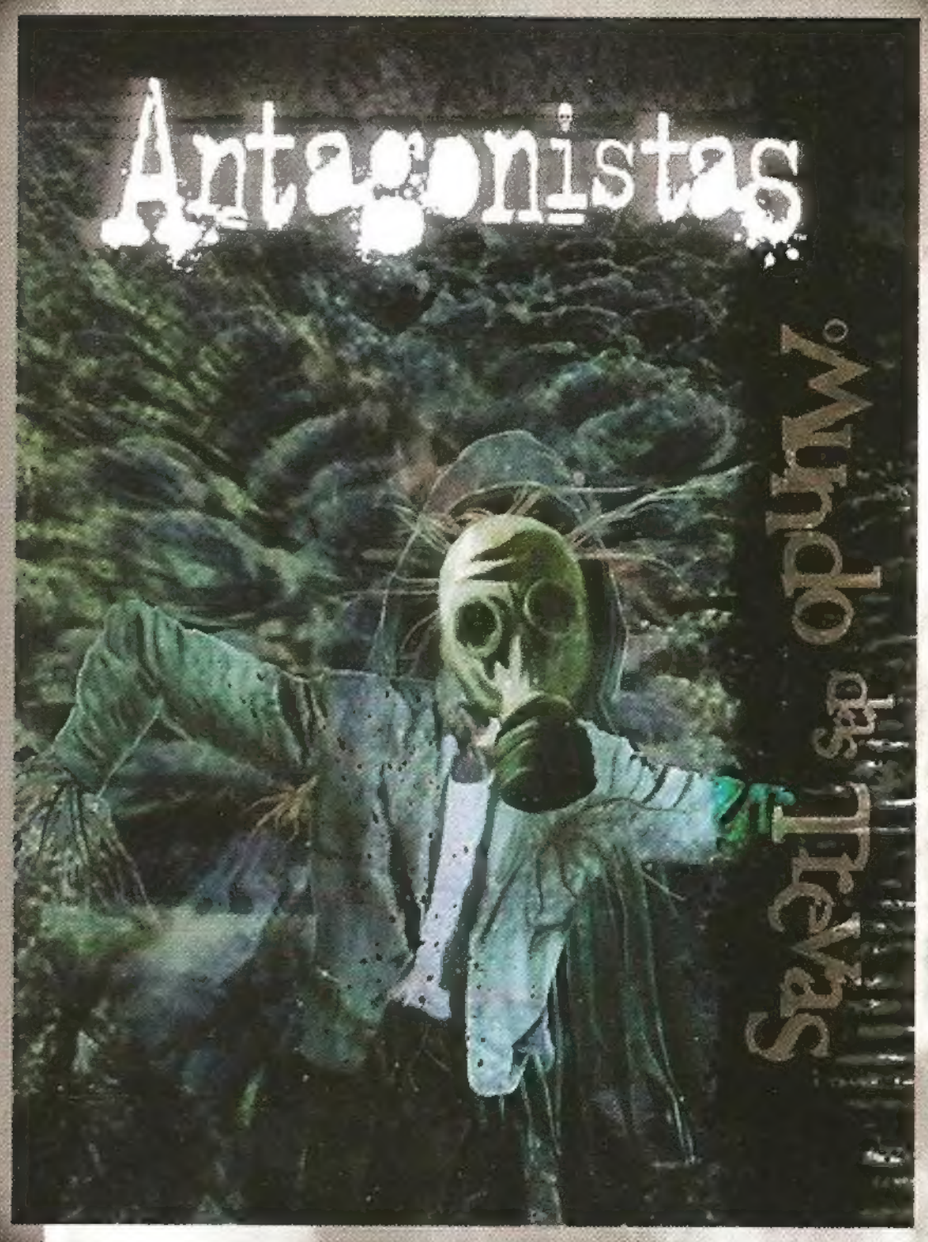
Este capítulo é também mais variado e colorido em adversários. Enquanto as duas primeiras partes limitavam-se a adversários humanos ou homens-serpente, aqui temos novos monstros, com novos poderes (ainda relacionados a serpentes, mas mesmo assim surpreendentes).

Loucura em Porto Livre é para personagens de 4o a 6o nível, e requer apenas o *Livro do Jogador D&D*, dispensando os outros dois — porque já contém os monstros e itens mágicos necessários. Completa, a trilogia tem aquele ar carregado de aventura antiga, dos tempos de AD&D 2a Edição, ao gosto dos veteranos. Especialmente pelo estilo das ilustrações internas.

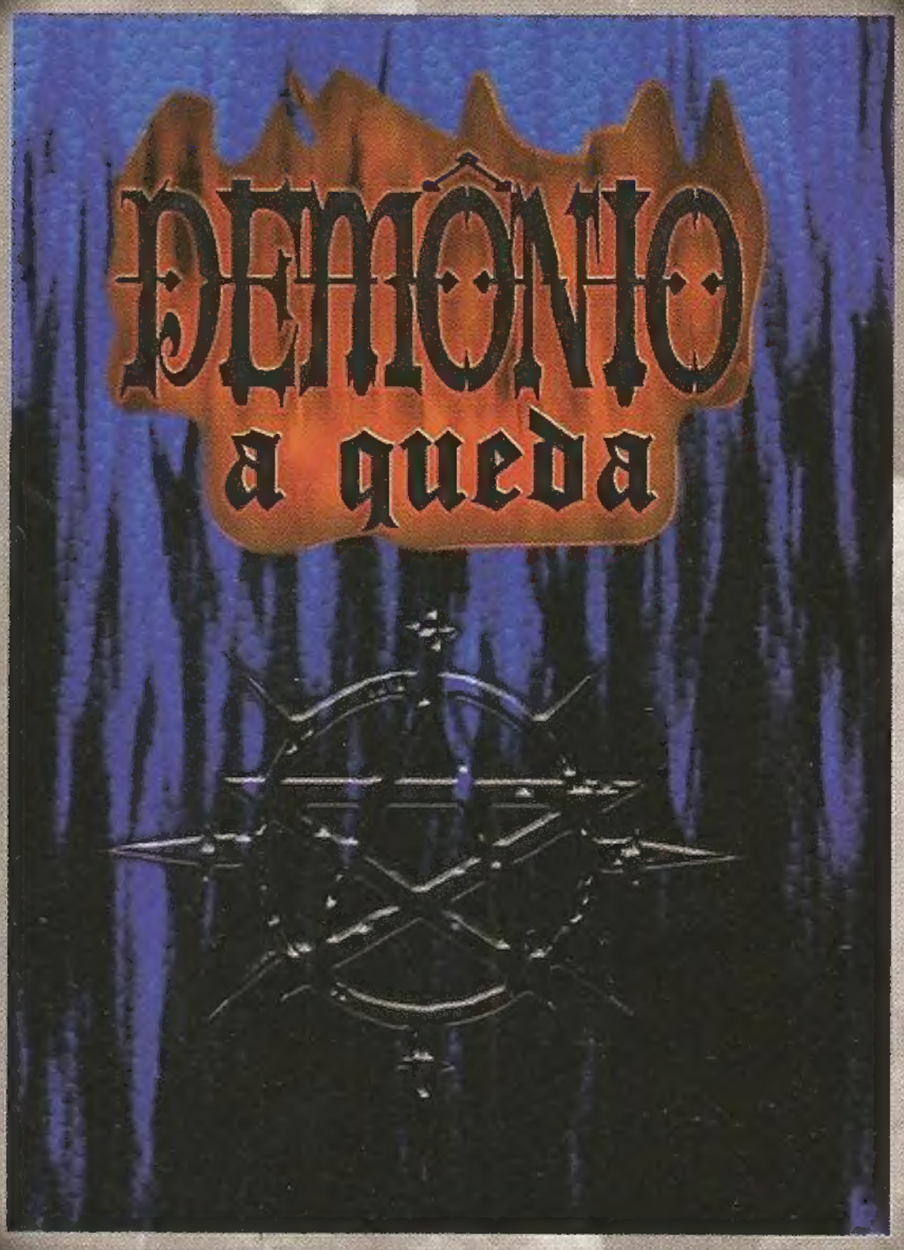
Aliás, é engraçado notar que *nenhuma* das belas capas de Brom "Dark Sun" parece ter ligação com a aventura propriamente dita (nem piratas, nem homens-serpente; são todas sobre zumbis e esqueletos!). Certo, usar imagens genéricas como capa não é uma prática assim tão rara em livros de RPG, mas convenhamos...

A Jambô fechou esta premiada trilogia em um intervalo de poucos meses, proporcionando mais de 200 páginas de aventura clássica. Entre *Tormenta*, *Reinos de Ferro*, *Freeport* e o iminente *Mutants & Masterminds*, a editora vem conseguindo dar suporte a cenários para todos os gostos.

Paladino



Há monstros aqui .... mas até os monstros tem Inimigos!
ANTAGONISTAS
o segundo Livro Básico do novo Mundo das Trevas!
para mestres e jogadores



Os Anjos receberam apenas duas ordens, amar os homens tanto quanto a Deus... e jamais se revelar.
Ousaram desobedecer!
DEMÔNIO: A QUEDA
entre a loucura e a redenção!
um RPG do Mundo das Trevas 3a. edição.

devir
DEVIR LIVRARIA

The Apocalypse Stone

O fim do mundo. E o início de outro

O tarrasque ataca. Sua missão: ignorá-lo! E o mundo depende disso, é mole?

Aviso: esta aventura vai encerrar sua campanha e destruir seu mundo!

Estas palavras de muito peso abriam *The Apocalypse Stone*, uma das últimas aventuras para *Advanced Dungeons & Dragons 2a Edição*.

Era o ano 2000. Após mais de 25 anos de AD&D, a revolucionária 3a Edição acabava de chegar. A Wizards of the Coast promovia a migração dos jogadores para o novo D&D 3E. Uma das formas de conseguir isso foi através de alguns módulos especialmente planejados para encerrar longas campanhas.

Um deles foi a clássica aventura *Die Vecna, Die* (que você conheceu na revista DragonSlayer 3), quando o infame semideus lich finalmente concretizou seus planos e alcançou a tão desejada divindade. Esta é a forma como Vecna, Deus dos Segredos, aparece nos atuais produtos D&D.

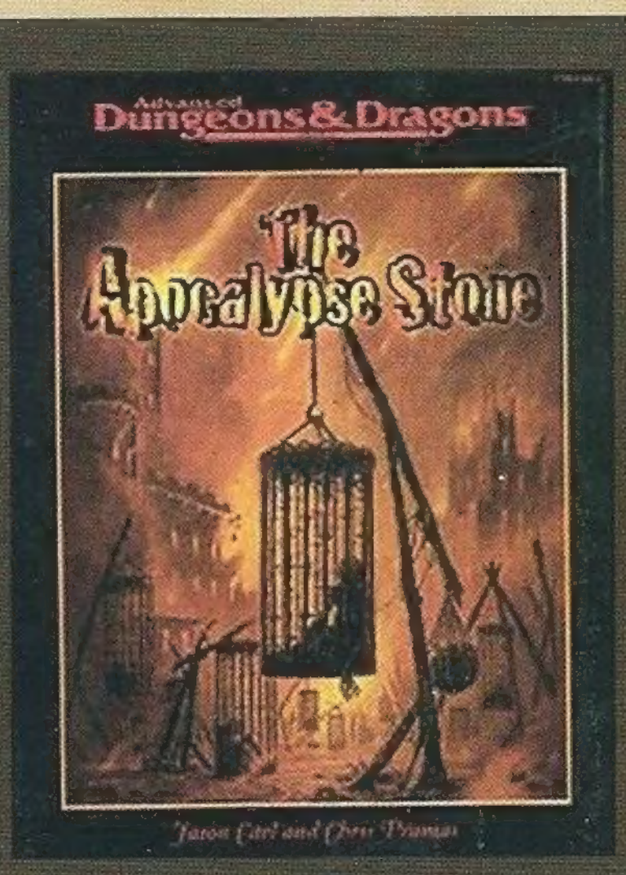
The Apocalypse Stone tinha uma meta diferente. Em vez de promover uma grande mudança de cenário (como *Die Vecna, Die* havia feito), sua proposta era colocar ponto final em uma campanha épica, com um final catastrófico. Nada menos que o fim do mundo!

A história começa quando os aventureiros, já bastante conhecidos por suas façanhas (é uma aventura para personagens de 15º nível ou mais), são convidados para uma grande festa. Ali eles ouvem a história de um famoso bardo, uma lenda sobre uma prova de força, valor e coragem determinada pelos deuses. A missão: encontrar o misterioso Castelo Pescheour, desafiar os monstros poderosos que infestam o lugar e resgatar um artefato precioso. Aqueles que conseguirem, serão eleitos os maiores heróis do mundo e agraciados com recompensa divina.

Conforme avançam as investigações dos heróis, eles são visitados por uma aparição: a imagem fantasmagórica do Príncipe Garloth, membro da família Percheour, encarregada de zelar pelo pacto dos deuses em sua busca pelos maiores heróis do mundo. Ele entrega aos aventureiros um anel mágico que aponta o caminho. Assim, após uma jornada de perigos, os heróis alcançam o Castelo Pescheour — protegido por dragões, golens, beholders e outros monstros nem um pouco fracos. Não é uma batalha fácil, mesmo para este grupo (em AD&D não havia níveis épicos; 20o nível era o limite máximo, e personagens de 15o nível eram considerados *muito* poderosos).

Bem-sucedidos, os aventureiros resgatam o artefato — uma rocha mágica brilhante — e entregam ao Príncipe Garloth, sendo aprovados no teste. São reconhecidos como heróis máximos e recompensados com tesouros incríveis. E tudo termina bem.

Ou será que não? Algo parece estar muito errado com o mundo. Ou melhor, algo está errado com o contato entre este e outros mundos. Os magos descobrem que certas magias ligadas aos planos, como *Dimension Door e Teleport*, não funcionam mais. Clérigos e paladinos não sentem mais a presença de suas divindades, perdendo seus poderes dia a dia. Aumenta a incidência de esqueletos e zumbis, porque as almas dos mortos não podem mais viajar para o além-vida. E seres extraplanares que estavam visitando o Plano Material estão agora aprisionados aqui.



The Apocalypse Stone
Advanced Dungeons & Dragons
Wizards of the Coast
96 págs. P&B, capa brochura, inglês, U$ 16,95

Pragas de insetos, chuvas de sapos, doença e pestilência atacam o mundo. Fome, morte e guerra explodem em toda parte. Os sinais são claros, o fim dos tempos se aproxima. Os culpados? São os personagens jogadores!

Os heróis foram enganados pelo Príncipe Garloth. A *Pedra de Corbinet* era um artefato criado pelos deuses como a semente primordial da criação, a pedra fundamental da existência. A família real Pescheour ficaria encarregada de proteger a pedra em um castelo fantástico — mas o Príncipe Garloth, que deveria ser apontado como próximo rei, viu o irmão mais jovem ser coroado em seu lugar. Atacado por ressentimento e inveja, planejou uma vingança terrível. Estudou magia negra, transformou os habitantes do castelo em monstros, e atraiu os heróis com uma história falsa para fazê-los roubar a pedra.

A remoção do artefato cancelou qualquer contato com outros planos. Sem sua conexão com o multiverso, este mundo está rumando para sua destruição.

Os próprios deuses, agora afastados, não podem ajudar os heróis a corrigir seu erro. No entanto, um avatar do Deus da Justiça ficou preso aqui. Ele tentará fazer com que os aventureiros passem por testes e provem ser dignos, recuperem sua honra, antes de revelar o paradeiro da *Pedra de Corbinet*. (Sim, isso mesmo; o avatar vai *testar* os únicos que poderiam salvar o mundo. Deuses da Justiça vivem fazendo esse tipo de coisa...)

O mais interessante, é que os testes são próprios para fazer qualquer jogador tradicional de D&D *falhar*. Por exemplo, digamos que você seja um bárbaro muito poderoso, capaz de vencer o tarrasque com um só braço... e o próprio tarrasque aparece bem ali ao lado, destruindo um vilarejo! O que você faria? Ficar no caminho ordenado pelo Avatar da Justiça, sem desvios... ou fazer uma pausa para derrotar um monstro épico?

(*Claro* que, quando jogamos essa aventura, eu e meu grupo escolhemos chutar o rabo do tarrasque...)

Todas as outras provas são igualmente cruéis. Para ser bem-sucedido, o típico jogador deve agir sempre contra seus instintos — abrindo mão de um tesouro, não interferindo em uma disputa, desistindo de uma luta. Em caso de sucesso, o Avatar da Justiça enfim aponta o esconderijo do Príncipe Garloth, e os heróis podem tentar resgatar o artefato. No entanto, o sucesso é improvável ou até impossível. *The Apocalypse Stone* levava sua campanha a um final catastrófico, a destruição do mundo.

Mas é como dizem, nada nunca termina; não existem fins, apenas novos começos. A Wizards of the Coast acaba de anunciar *Dungeons & Dragons 4a Edição*. Será a *Pedra de Corbinet* novamente roubada de seu castelo...?

Paladino

Sir Holland

O Bravo

SUA CABEÇA AQUI

Z

JVL

É PONTO PARA O HOLLAAAND!!!

EKK!

RR...
RR...
RR...

RRH!

RROOOAARR

AI!

POU!

PIEDADE!

CRAC!

VIU, ALTEZA? É POR ISSO QUE CAVALEIRO NÃO TEM TORCIDA ORGANIZADA!

AH... PUXA...

ZAMBI

ESPECIAL

4DVENTURE

As lendas eram verdadeiras! Dungeons & Dragons 4ª Edição está a caminho!

15 de agosto de 2007. Apenas algumas horas para o início da GenCon, uma das maiores e mais proeminentes convenções de jogos na América do Norte.

A Wizards of the Coast tira do ar sua página eletrônica de *Dungeons & Dragons* na Internet, trocando-a por uma misteriosa contagem regressiva que terminaria em 20 horas e 30 minutos. Nenhum aviso ou explicação. A única pista: a palavra 4DVENTURE no topo do contador.

Foi suficiente para incendiar fóruns e listas de discussão ao redor do mundo. Seria o anúncio de algum novo jogo? Ou a tão rumorejada quarta edição do RPG mais jogado do mundo? Fóruns fervilhavam, rumores e teorias multiplicavam-se, informações eram perseguidas por fãs em web-sites diversos. Restava pouca dúvida, o futuro de *D&D* seria anunciado em breve.

Após uma grande apreensão, a contagem regressiva chegou a zero. O grande mistério revelado foi... que os servidores da WotC não suportaram os milhares de acessos simultâneos de jogadores curiosos com a misteriosa novidade!

Apesar do caos virtual, a notícia oficial foi apresentada na GenCon: a quarta edição de *Dungeons & Dragons* será lançada em 2008. E suas novidades foram anunciadas na palestra dada por Bill Slavicsek, editor geral de RPG da Wizards.

O primeiro título da nova edição será o *Livro do Jogador*, previsto para maio de 2008. Depois virão o *Livro dos Monstros* e o *Livro do Mestre*, respectivamente em junho e julho.

Antes destes livros básicos, no entanto, haverá uma série de livros-preview da nova edição: *Wizards Presents: Classes and Races* e *Wizards Presents: Worlds and Monsters*, programados para dezembro e janeiro, e *Keep on the Shadowfell*, uma aventura simples de 1º ao 3º nível, com personagens prontos e um pequeno livreto de regras introdutórias, em abril.

O Que Muda?!

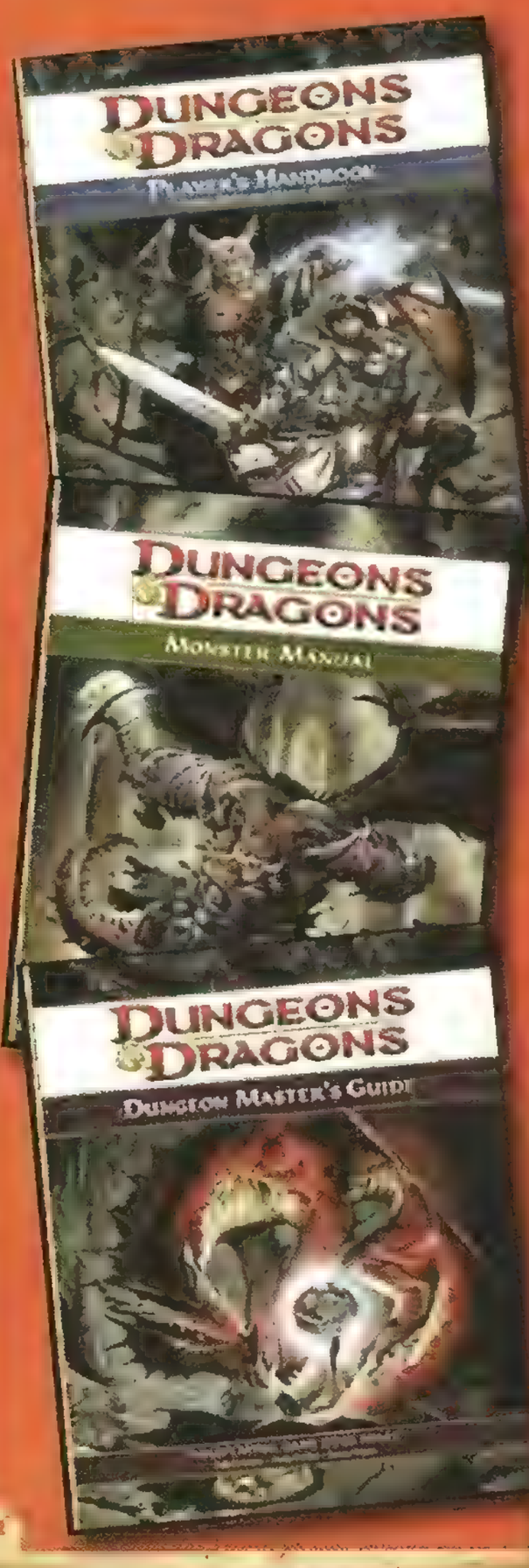
O lema da 4ª edição é tornar *D&D* mais dinâmico e divertido. Isso será feito com maior velocidade de jogo, mais opções para personagens, e menos tempo de preparação para cada sessão.

"Achamos a terceira edição uma plataforma maravilhosa — diz Bill Slavicsek —, e estamos construindo sobre ela. Mas aprendemos muito sobre o que funcionou e o que não funcionou nos últimos oito anos, e certamente estamos tentando nos livrar das partes lentas e embaçadas para ficar só com a diversão".

Conceitos testados em alguns produtos da WotC, como *Star Wars Saga* e *Book of 9 Swords,* serão incorporados à nova edição. Por exemplo, teremos mais manobras de combate para personagens lutadores, com algumas habilidades e recursos que podem ser usados determinado número de vezes, como as magias do mago ou a fúria do bárbaro.

Por sua vez, o mago e as outras classes conjuradoras arcanas e divinas também sofrerão mudanças, como novas regras de recuperação de magia. Eles ainda precisam descansar para renovar os feitiços, mas terão novas opções para recuperar suas magias e voltar à ativa.

Os novos livros básicos: Jogador, Monstros e Mestre



Outra mudança importante é a inclusão de mais níveis no *Livro do Jogador*. Ele agora avança até 30º nível, incluindo níveis antes considerados épicos (acima de 20º nível). O seria aumentar o intervalo entre níveis prediletos dos jogadores — que, segundo a WotC, atualmente é entre 4º e 14º níveis.

Outra questão abordada foi a função de cada classe no grupo de aventureiros. Nesta nova versão, o papel de cada classe será revisto e ainda mais explícito que na 3ª Edição.

Nas raças, uma novidade: entram em cena os tieflings, tocados pelos planos com descendência abissal, que surgiram no antigo cenário de *Planescape*; e uma das raças atuais será removida. A raça excluída ainda não foi anunciada, mas os gnomos, meio-elfos e meio-orcs lideram as apostas.

Também há rumores sobre mudanças nas classes básicas, com a retirada de uma ou mais classes atuais, mas essa informação ainda não foi confirmada.

Slavicsek descreveu as mudanças como mais "evolucionárias" que "revolucionárias". Frisou que não haverá nenhuma grande mudança nas mecânicas de regras que já conhecemos. *Dungeons & Dragons* ainda usa o amado Sistema D20 — apenas terá modificadas suas regras mais problemáticas, e mais destaque em pontos considerados essenciais.

Outras novidades prometidas pela equipe da WotC: novas fontes de poder para os personagens, expandindo o conceito de fontes arcanas e divinas; alterações no gerenciamento de recursos como poções, pergaminhos, tesouros e itens mágicos; e finalmente uma nova forma de planejamento de encontros e desafios, que serão facilitados através de papéis mais claros e definidos para os monstros.

Outro ponto de preocupação entre os jogadores era a renovação da Licença Open Game, pois havia muita especulação sobre algum "truque" da Wizards para prejudicar seus concorrentes: uma nova edição de regras que *não* seriam Licença Aberta. Segundo a WotC, a Licença Aberta vai continuar existindo, mas deve passar por algumas mudanças que ainda não foram anunciadas. E sim, haverá um System Reference Document da 4ª edição.

D&D Insider: o Jogo Virtual

Se as mudanças mecânicas não foram descritas como revolucionárias, o mesmo não pode ser dito sobre outra forma como o jogo funcionará. Uma interação maior entre os livros, material digital e a comunidade de jogadores.

A futura 4ª edição de *Dungeons & Dragons* foi descrita como quatro partes interligadas, que podem funcionar separadamente, mas juntas enriquecem muito a experiência de jogo:

• **Produtos Físicos.** Material convencional que já conhecemos, como livros de regras, aventuras, suplementos, miniaturas.

• **Jogos Integrados.** Campanhas e aventuras envolvendo diversos grupos no mesmo cenário, nos moldes das "Living Campaigns" da associação RPGA, além de jogos coordenados em eventos e convenções.

• **Comunidade.** A comunidade virtual de jogadores de *D&D*, organizada principalmente através do site Gleemax (**www.gleemax.com**), uma espécie de MySpace ou Orkut dedicado a jogos.

• **Ofertas Digitais.** Esta é a grande novidade. Ofertas digitais serão agora focadas no *D&D Insider* (**www.dndinsider.com**), um site de suporte totalmente dedicado a *D&D*, com ferramentas de criação de personagens, aventuras, materiais extras que complementa os livros físicos, artigos e versões online das adoradas e recém-canceladas revistas *Dragon* e *Dungeon*.

Tieflings são os novos contratados da 4ª Edição. Mas quem será demitido?

Anões da 4ª Edição: eles continuam gostando de armaduras pesadas

Uma analogia feita por Slavicsek é que as ofertas digitais serão como extras de DVD. Elas *não* substituem o produto principal (neste caso, os livros), mas intensificam a experiência com mais informações e recursos. Esse material extra será acessado através de um código que virá nos livros físicos.

Nota-se que uma das maiores apostas da 4ª edição é o site *D&D Insider*. Com ele, a WotC pretende não apenas manter os jogadores interessados e antenados com os últimos lançamentos e novidades. Mais que isso, o plano é tornar o *D&D Insider* parte importante das campanhas e aventuras de *Dungeons & Dragons*.

Será isso possível? Talvez sim, através de bom material. Como parte desse plano, as revistas *Dragon* e *Dungeon* em versão impressa foram canceladas, para retornar em versões virtuais com novos artigos três vezes por semana, e compilações mensais em edições eletrônicas.

Além das revistas, *D&D Insider* deve oferecer geradores de personagens e mapas, bibliotecas de miniaturas, mapas virtuais e outras ferramentas para facilitar o trabalho do Mestre e enriquecer seu jogo de *D&D*.

Mas a proposta mais ousada é a chamada *Digital Tabletop* — uma mesa de jogos digital, um programa para jogar à distância, com roladores de dados integrados, centenas de imagens e animações, e outros recursos para jogar D&D assim como conversa no MSN: sem sair de casa, a centenas de quilômetros de seus companheiros. Na verdade já existem programas assim disponíveis na Internet, alguns deles até gratuitos. A grande pergunta é: a *Digital Tabletop* vai superá-los?

Sim, pois todos esses recursos têm um preço. Acessar o *D&D Insider* exige uma mensalidade de $9.95 — valor salgado, levando em conta que cada membro do grupo deve pagar, mesmo usando apenas alguns recursos do site. Mas todos terão sua chance de decidir se vale a pena: o acesso ao *D&D Insider* será oferecido gratuitamente até 2008, quando então as mensalidades começarão a serem cobradas.

O dia que alguns temiam e outros esperavam ansiosamente chegou. *D&D 4ª Edição* está vindo com força total, provendo uma mistura interessante de elementos bem-sucedidos da 3ª Edição, com melhorias e recursos para um jogo ainda mais divertido e empolgante.

Nas palavras de Bill Slavicsek: "A quarta edição dinamizará partes de D&D que são complexas demais, enquanto melhorará a experiência geral do jogo. Em sua essência, ainda será RPG de mesa. Entretanto, com novas ferramentas como o *D&D Insider*, será mais fácil construir personagens, mestrar jogos e interagir com o resto da comunidade do D&D".

Agora é esperar até 2008, torcendo para que a nova edição alcance esse objetivo. Que seja ainda melhor que a ótima — e já saudosa — terceira edição.

RAFAEL ROCHA

Saiba mais em:

www.areacinza.org

www.covil.org

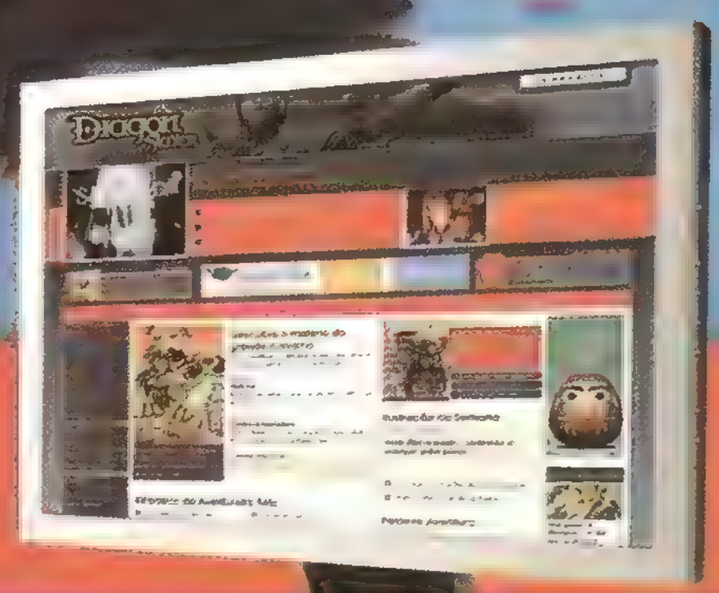
www.dragonbrasil.com.br

www.enworld.org (em inglês)

www.grimorioesquecido.blogspot.com

Ghurlag era um simples bárbaro que esmagava, pilhava e destruía.

Até conhecer a DragonSlayer online...



saiba porque a vida de Ghurlag mudou, acesse:

www.dragonslayer.com.br

XVEIRPG

por Gustavo Brauner

Tarmann e RAW jogando o card game de Power Cars

Mais um ano, mais um Encontro Internacional de RPG. O evento, que em 2007 debutou com a sua 15a edição, foi realizado na cidade de São Paulo, no belo Colégio Marista Arquidiocesano (repetindo o local do ano anterior), nos dias 7 e 8 de julho. Ou seja, dois dias para se afastar um pouco da rotina e aproveitar para curtir o nosso hobby preferido em um local agradável e na companhia dos amigos.

E reunir pessoas é mesmo uma das características do EIRPG. No evento acontecem encontros de participantes de diversas listas e fóruns de discussão na internet, que muitas vezes viajam de longe só para se conhecer ao vivo. Fãs de cenários específicos, como Tormenta, Forgotten Realms ou Reinos de Ferro, também costumam se reunir no EIRPG para conversar sobre os mais novos lançamentos e mudanças em cada cenário. Sem falar na quantidade de interessados em cosplay, cardgames, wargames ou jogos como D&D Miniatures e Mage Knight.

Mas, se no dia-a-dia os fãs se reúnem, trocam e-mails e conversam pela internet, no EIRPG eles têm a possibilidade de encontrar e conhecer ao vivo seus autores preferidos – tanto nacionais quanto internacionais (daí o encontro ser internacional). O trio mais famoso do RPG brasileiro – Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan, o Trio Tormenta – estava lá, batendo papo, participando de palestras e distribuindo autógrafos.

MAW com o Dead Gods e Monte Cook

Rogério Saladino, ou Katabrok

Ig Barros, o nosso desenhista

Dr. Careca

Não foi um dos EIRPG mais cheios

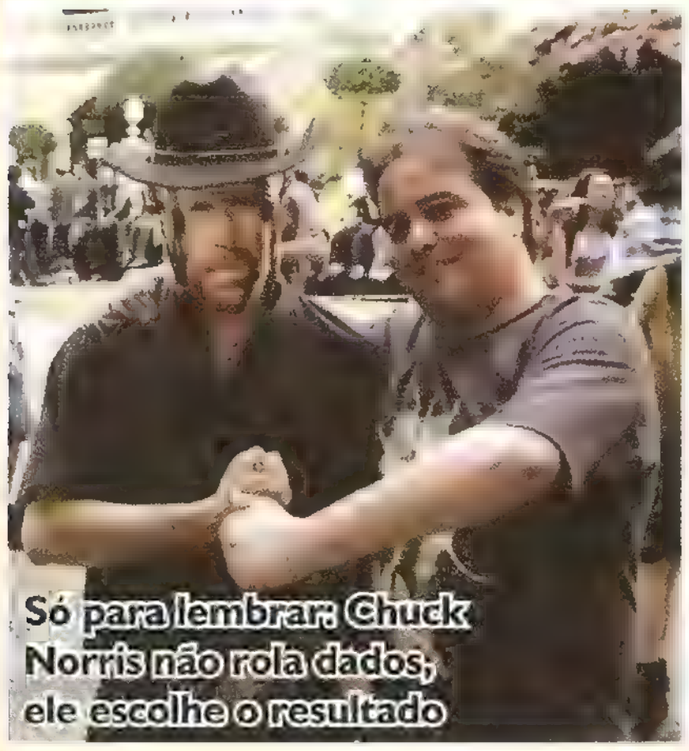
Leonel Caldela, autor do aclamado romance O Inimigo do Mundo também estava no evento. Havia estandes de algumas das principais editoras do RPG nacional, e nelas o público pôde encontrar autores e escritores como Marcelo e Ricardo Wendel, da Mantícora, Marcelo Del Debbio e Norson Botrel, da Daemon, além de outros autores, alguns mais, outros menos conhecidos, aproveitando para marcar presença e conversar com fãs. E, é claro, o astro maior do evento, Monte Cook, atualmente o principal autor de RPG do mundo, o convidado internacional da Devir Livraria (confira a entrevista com Monte Cook ainda nesta edição!).

Como sempre, houve o bate-papo com as editoras, quando os representantes de cada uma das principais editoras de RPG do Brasil falam um pouco sobre os novos lançamentos, projetos em andamento e títulos em desenvolvimento. Mantícora, Daemon, Devir, Conclave, Objetiva e Pixel estavam presentes, e a Jambô, de novo, foi a grande ausência nessa palestra (pois só participam editoras que têm estande no evento). O bate-papo serviu para encerrar os boatos sobre a crise no mercado brasileiro de RPG, já que todas as editoras participantes trouxeram novidades para o evento deste ano, e se mostraram animadas com as perspectivas.

Além do bate-papo das editoras, o público também pôde conferir as duas palestras proferidas por Monte Cook. Em ambas, "Como escrevi meu primeiro RPG aos 19 anos", e "De Rolemaster a Ptolus, 20 anos de RPG", o autor contou um pouco de sua trajetória no universo do RPG, relembrando o início de sua carreira e momentos marcantes de sua longa caminhada criando e desenvolvendo material para muitas gerações de aficionados.

Além das palestras, o público também pôde participar das tradicionais mesas de RPG, desfiles de fantasias e cosplay, demonstrações e campeonatos de cardgames – como Magic e Spellfire –, e mini-eventos,

Palestra dos editores: D3, Cuty, MAW, Cassaro, Del Debbio e ?

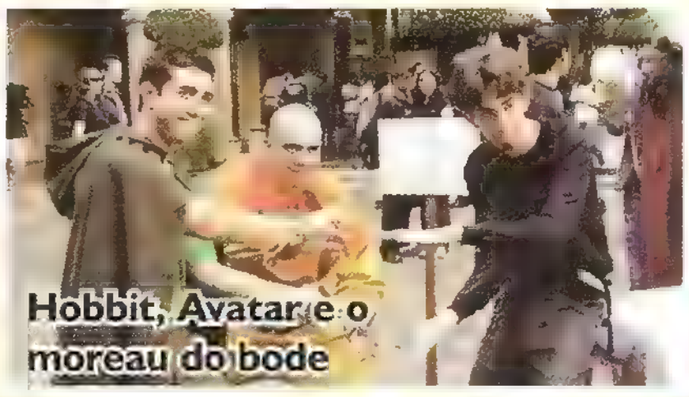

Só para lembrar: Chuck Norris não rola dados, ele escolhe o resultado

como a famosa batalha campal. Um dos estandes mais procurados, como sempre, era o de livros e jogos usados, onde clássicos e raridades podem ser encontrados. Dado o tamanho do Colégio Arquidiocesano, havia um bom espaço para cada atividade.

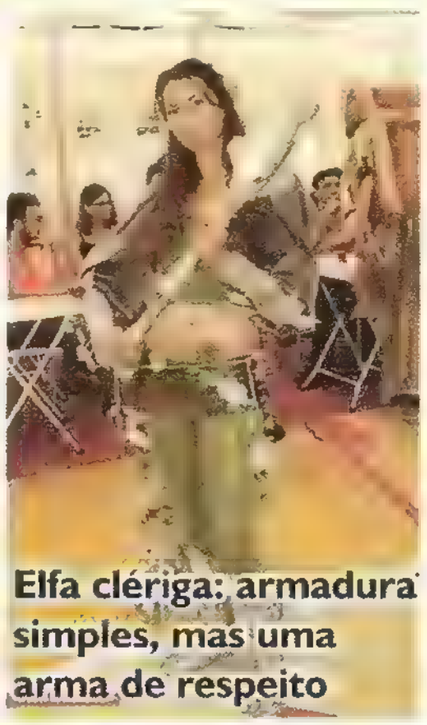
Fora o RPG em si, tivemos também palestras e apresentações ligadas ao hobby. Mesas-redondas sobre ficção científica e fantasia. Palestras sobre vários tópicos, mas principalmente ocultismo, com o prof. Alexandre Garzeri. Exibições de filmes de diversos gêneros, como horror, ficção científica e anime. Oficinas e workshops de quadrinhos. Havia duelos com armas de espuma em um ambiente, e era possível atirar com arco e flecha e em outro.

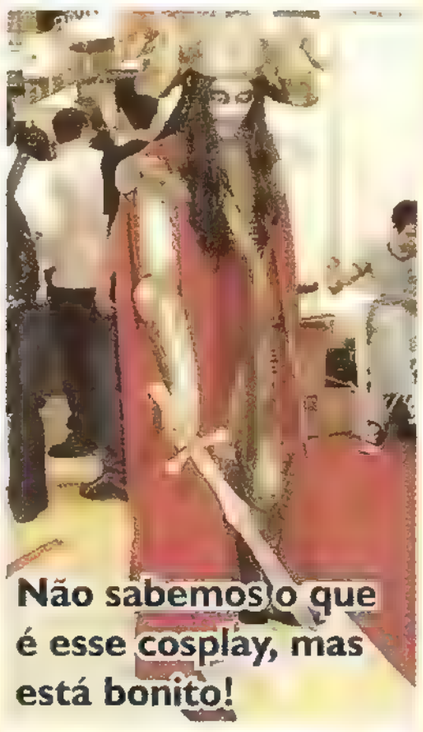
Enfim, o EIRPG 2007 foi um evento legal, tanto para conhecer gente nova quanto para rever os amigos, caminhar sem compromisso pelo belo local onde se realizou, bater-papo e observar a criatividade dos fãs de RPG. Tivemos um convidado internacional de peso, e pudemos contar com a participação de importantes nomes do RPG nacional. Mesmo assim, o sentimento é de que a resposta do público não foi das maiores. Talvez isso tenha acontecido porque havia um evento de anime/manga no mesmo final de semana, outra paixão de muitos fãs de RPG. Ou não. Vamos ver como será o EIRPG 2008... Nos vemos lá!

Um grupo muito bem vestido


Hobbit, Avatar e o moreau do bode

O que será que este drow passou na pele?


Elfa clériga: armadura simples, mas uma arma de respeito


Não sabemos o que é esse cosplay, mas está bonito!

Mimic, cubo gelatinoso e um curioso

É hora do saque pirata!

Loucura em Porto Livre, a última parte da trilogia de aventuras de Porto Livre, acaba de ser publicada!

Para comemorar o lançamento, a Jambô está oferecendo um butim extra! Na compra de um livro de Porto Livre, ganhe um exemplar de uma das aventuras clássicas da Jambô: *Além do Véu* ou *Revelações*!

Acesse www.jamboeditora.com.br para comprar online ou ver a lista de lojas cadastradas na promoção.

Confira também os lançamentos de nossas outras linhas!

Sem Trégua Vol. 1
Fantasia! Vapor! Metal!

Area de Tormenta
Tudo sobre a maior ameaça de Arton!

JAMBÔ

www.jamboeditora.com.br

Mestre Cook

Monte Cook, o mais prestigiado autor do Sistema D20, fala de sua visita ao Brasil

Ele começou a carreira profissional em 1988, trabalhando em jogos como *Rolemaster* e *Champions*. Foi um dos autores do antigo cenário *Planescape*. Juntamente com Skip Williams e Jonathan Tweet, elaborou a terceira edição de *Dungeons & Dragons*.

Apenas isso já bastaria para colocar Monte Cook entre os grandes nomes dos jogos de RPG — mas este autor tem ainda outras obras-primas no currículo. *The Book of Eldritch Might*, primeiro título de sua recém-fundada editora Malhavoc Press em 2001, demonstrou pela primeira vez a viabilidade das vendas de livros eletrônica em formato PDF. Cook foi ainda autor de *Arcana Unearthed*, considerado um "Livro do Jogador variante". Também foi um dos autores de *Call of Cthulhu D20*.

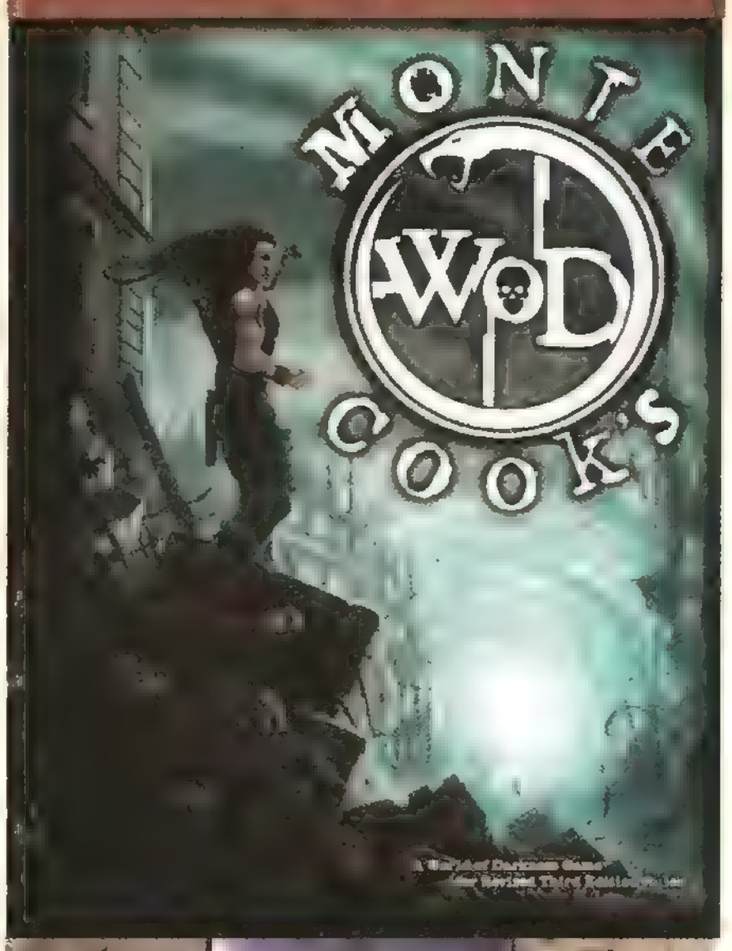
Atualmente, Monte Cook é o maior nome do RPG mundial. Escreveu mais de meia-centena de títulos para RPG, além de contos e romances. Suas muitas premiações incluem não apenas votações realizadas por fãs, como também escolhas de júris profissionais — incluindo o Ennie Awards, considerado o Oscar do RPG.

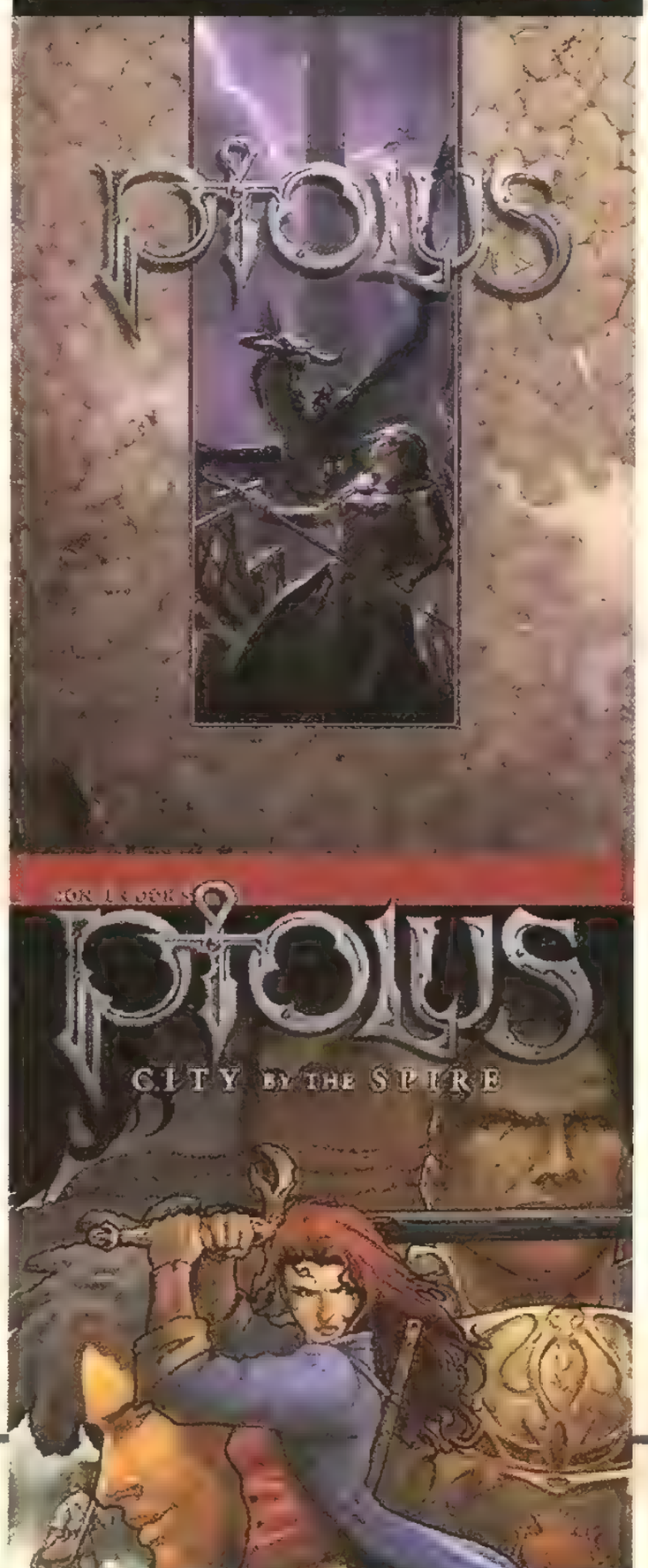
Monte Cook esteve no Brasil em julho de 2007, a convite da Devir Livraria, para o XV Encontro Internacional de RPG. E a equipe DragonSlayer não perdeu a chance de fazer algumas perguntas ao Senhor D20.

Monte Cook e as duas coisas que mais gostou do Brasil: guaraná e, claro, a DragonSlayer

Caro Mr. Cook, bem-vindo! É sua primeira visita ao Brasil? O que está achando?

Sim, é a primeira vez que Sue — minha esposa — e eu viemos ao Brasil. Estamos gostando muito. Chegamos alguns dias antes do evento, pudemos conhecer um pouco a cidade e a cultura brasileira. São Paulo, especialmente, é enorme! Claro que não conseguimos conhecê-la por inteiro — nem parte dela! —, mas gostamos de todos os lugares onde estivemos. É uma cidade realmente incrível.





O que está achando da comida brasileira?

Muito saborosa. São Paulo, sendo deste tamanho e com sua mistura cultural, oferece uma variedade enorme de opções, pratos de todas as culturas. Da gastronomia brasileira, comemos pastéis, feijoada, e churrasco. Vocês servem carne em espadas!

Sim, nossas churrascarias são assim mesmo. E sobre o Encontro Internacional, o que achou? É um evento muito diferente dos Estados Unidos?

O local em si é muito bonito. Tem espaços abertos e fechados, cada ambiente é bem amplo. Cada atividade é sediada em um ambiente próprio; estandes, palestras, mesas, exibições de filmes...

Não é um evento tão diferente. Parece qualquer outro encontro de RPG em que estive, com poucas diferenças. Uma delas é o público brasileiro, receptivo e caloroso — a maioria de vocês são pessoas amigáveis, bem-educadas. O idioma não chegou a ser uma barreira, porque a maioria das pessoas com quem conversei falava inglês, e também porque meu intérprete Erik ajudava na interação.

O que pode dizer sobre suas palestras no Encontro? "De Rolemaster a Ptolus: 20 anos de RPG" e "Como Escrevi Meu Primeiro RPG aos 19 Anos".

Foram temas escolhidos pela Devir, organizadora do evento. Dois tópicos bem interessantes, porque me permitiram falar sobre minha vida e minha carreira, o que pode ser um incentivo para novos autores e escritores. É um pouco estranho fazer palestras com um intérprete, porque algumas pessoas riem quando faço uma piada em inglês, e outras riem depois da tradução!

Arcana Evolved (que aqui será Arcana Evoluída) é uma versão alternativa de Dungeons & Dragons, com as mesmas regras do Sistema D20, mas algumas modificações — outras raças, classes, talentos, regras de combate... o que acha de seu lançamento iminente no Brasil?

É um prazer e uma honra ter um livro meu traduzido para outro idioma, especialmente para a língua portuguesa, principalmente agora que conheço de perto o Brasil e seu público. Sei que a Devir trabalha com alguns dos principais títulos de RPG do mundo, incluindo *Dungeons & Dragons*.

Pode nos falar de seu cenário Ptolus? Um livro com 640 páginas, para descrever uma única cidade!

A idéia de *Ptolus* (pronuncía-se "Tólãs", com ênfase no "tó") é apresentar uma cidade completa, localização por localização, pessoa por pessoa, gancho por gancho, como um microcosmo onde qualquer tipo de aventura é possível — de intrigas políticas à exploração de masmorras. Embora seja "apenas" uma cidade, *Ptolus* é tão completa quanto um mundo inteiro, com masmorras, guildas, religiões, monstros, NPCs... enfim, tudo de que um grupo precisa para se divertir durante anos e anos.

Ptolus foi praticamente o primeiro cenário desenvolvido para *Dungeons & Dragons 3a Edição*, porque nós o usávamos para playtests das novas regras. Fiquei orgulhoso por poder publicá-lo mais tarde. Dediquei muito tempo a esse livro, ele tem um design diferente dos livros de RPG comuns — seu visual é baseado em guias de viagem, com colunas laterais que trazem pequenos comentários sobre pontos mencionados no corpo do texto.

Quais seus planos para publicações futuras? Há fortes rumores sobre um novo Mundo das Trevas envolvendo seu nome... (nota: mais tarde, Monte Cook's World of Darkness já havia sido oficialmente anunciado).

Acabo de fechar um contrato com a White Wolf (editora de *Vampire: The Réquiem* e *Werewolf: The Forsaken*) para escrever um novo RPG. Não posso dizer mais que isso.

Muito obrigado por este pequeno bate-papo! Foi um prazer e uma honra!

O prazer é todo meu. Deixo aqui um agradecimento a todos os fãs brasileiros. Vocês são pessoas muito especiais. Sue e eu estamos gostamos muito de nossa temporada aqui no Brasil. Espero que possamos voltar mais vezes!

por Gustavo Brauner

Equipes de heróis exploram masmorras, derrotam monstros e agarram tesouros. Por que as coisas são assim?

JOGO INJOGÁVEL

Outro dia eu estava no meio de uma aula muito chata na faculdade, conversando discretamente com um amigo. Ele me disse: "Estou planejando uma aventura de *Changeling*," e perguntou o que eu achava desse jogo. Minha resposta: "Excelente, mas injogável."

Changeling: o Sonhar é um título do antigo Mundo das Trevas. Um RPG sobre pessoas no mundo moderno que descobrem ser fadas, e passam a viver em uma realidade meio onírica, com pitadas iguais de encantamento, fantasia, tristeza e banalidade.

Pessoalmente, adoro *Changeling*. Comprei a primeira edição importada ainda nos idos de 1995 (putz, como estou velho...), e sempre gostei do clima e ambientação. Contudo, só joguei duas campanhas, ambas de vida curta, e não muito bem-sucedidas. Porque *Changeling* é injogável. O clima pretendido pelo jogo é de melancolia, lembranças agridoces, infância perdida... mas, no mundo real, você está com seus amigos, bebendo refrigerante quente e jogando dados, rindo e se divertindo. São coisas incompatíveis.

A Vitória da Fantasia

Desde sempre, os RPGs mais populares do mundo foram títulos de fantasia e aventura. Aqui no Brasil, nos anos 90, houve um período de forte preferência pelo horror do Mundo das Trevas e Arkanun — mas hoje em dia a maior parte dos adeptos gosta mesmo de interpretar heróis.

Mesmo em jogos de horror, muitas vezes a tônica das aventuras era mesmo a ação, com investigadores do oculto lutando contra demônios, vampiros lutando contra facções rivais, lobisomens lutando contra vampiros... e os demais gêneros populares são super-heróis, ficção científica, artes marciais, espionagem e outras. Ou seja, quase sempre ambientações próprias para ação, aventura, combate e heroísmo.

Por quê?

A resposta é bem simples, e está diretamente relacionada com o "fracasso relativo" do excelente *Changeling* (o jogo foi cancelado nos Estados Unidos muito antes de seu lançamento em língua portuguesa pela Devir). Jogos movimentados, com ação e feitos heróicos, *combinam* com o que está acontecendo na vida real enquanto você joga.

O entusiasmo dos jogadores ao enfrentar o dragão pode ser comparado à adrenalina correndo pelas veias dos personagens. As próprias piadas e risadas trazem um clima eufórico, emocionante. E um grupo de aventureiros é como um grupo de jogadores: camaradas reunidos em busca de um objetivo comum (exploração de masmorras para os aventureiros, diversão para os jogadores).

Ainda que alguns Mestres sejam até eficientes na empreitada, é bem difícil impor uma atmosfera sóbria, sombria, desiludida na mesa de jogo. Muitas vezes, isso é a última coisa que queremos! Em uma mesa de bar, passeio no shopping, intervalo de aulas, festa ou outro evento social qualquer, uma reunião de amigos traz de alegria; por que um jogo de RPG deveria ser diferente?

Uma das grandes sacadas de *Dungeons & Dragons*, desde seu início, é relacionar elementos da ambientação (os personagens, o mundo do jogo) com elementos da vida real. Quando seu guerreiro apanha a espada para enfrentar o orc, você apanha um dado; quan-

do ele dá o golpe, você joga o dado. O mago precisa estudar e decorar magias; o jogador também estuda as magias do livro de regras, para entender seu funcionamento e escolher as melhores. E assim por diante.

Os elementos de "jogo" (dados, fichas) e *roleplay* (ambientação, história) se complementam, caminham lado a lado. Personagens iniciantes são, na maior parte das histórias, cautelosos com a própria fraqueza, ou tolos que logo aprendem como são inexperientes. Já grandes heróis são confiantes, não temem enfrentar vilões poderosos. Da mesma forma, os jogadores são cuidadosos em níveis baixos, pois um único golpe de espada pode abater seu personagem. Em níveis elevados, toneladas de Pontos de Vida e uma altíssima Classe de Armadura tornam os heróis durões — e os jogadores mais corajosos.

O "fator vida real" contribui com o "fator história". Contribui com o clima.

O que Fazer?

Teoricamente, qualquer coisa pode ser tema para uma campanha, ou mesmo para um RPG inteiro. Temos desde títulos de horror pesado como *Kult* até o humor cartunesco de *Toon*, passando por centenas de outros. Mas, entre eles, o que realmente *funciona*?

Pense na própria estrutura de um jogo de RPG: um grupo de amigos à volta de uma mesa. Um *grupo*. Novamente, desde seu início, D&D solucionou esta "limitação" adotando como gênero a fantasia medieval: histórias sobre equipes de heróis que viajam *juntos* e combatem monstros *juntos* (a exemplo de *O Senhor dos Anéis*), cada um com uma função específica.

Se o primeiro RPG do mundo fosse baseado em algum outro gênero, aventuras sobre grupos poderiam soar forçadas. Em histórias de horror, por exemplo, o mais comum é que os personagens morram conforme a história avança, restando apenas um ou dois para solucionar o caso (o que seria bem frustrante para os demais jogadores). Histórias de humor trazem um único protagonista "espertalhão", e os demais são vítimas de suas piadas. Ora, quem quer ser coadjuvante? Quem quer passar o jogo inteiro fazendo papel de bobo? Quem quer perder seu personagem ao acaso, apenas para mostrar como o vilão é malvado?

Certos gêneros, como a fantasia medieval e super-heróis, são melhores para jogos em grupo, onde todos os personagens podem brilhar igualmente. Os demais precisam ser adaptados para funcionar assim.

As recompensas são outro fator importante. Jogos pressupõem vitória ou derrota. No RPG não é assim, bem sabemos — mas os jogadores ainda esperam, em geral, ter algum tipo de "tesouro" esperando por eles após um feito importante. D&D oferece isso na forma de itens mágicos e Pontos de Experiência para evoluir seu personagem.

Sempre vemos histórias sobre heróis que buscam conquistar poder para atingir um grande objetivo: derrotar um vilão, vingar os pais assassinados, retomar um reino... O Mestre de D&D recompensa os personagens com meios para alcançar esses objetivos. Por isso histórias de anime/mangá funcionam em RPG: seus personagens evoluem, e têm objetivos definidos. Quase se consegue ver os XP aumentando quando Goku derrota um novo adversário!

Outros gêneros encontram dificuldade nesse ponto. Em histórias de super-heróis, os personagens *já começam* poderosos, *não* evoluem, e seus objetivos *nunca* se cumprem. O Homem-Aranha recebeu todos os poderes de uma só vez, nunca ganhou poderes novos, e nunca vai "se dar por satisfeito" e desistir da carreira de herói. O Batman começou sua campanha já totalmente treinado e equipado, e nunca vai considerar seus pais vingados. E quando foi a última vez que você viu o Wolverine "evoluir" e adquirir um poder novo? ("Pois é, eu não podia voar antes, mas aprendi agora xará!"). O que dizer, então, de horror ou comédia? Como fica a evolução dos personagens?

O terceiro ponto é o próprio enredo das aventuras. Em RPG, criamos histórias em grupo. Embora o Mestre seja um colega de jogo (e não "o dono do jogo"), ele fica com a maior parte do trabalho, traçando caminhos, construindo NPCs e lidando com regras. Embora tenha certo controle sobre a história, o Mestre nunca sabe realmente para onde levam as ações e decisões dos jogadores; é muito, *muito* difícil planejar uma campanha com um enredo imprevisível.

Portanto, quanto mais simples o enredo, melhor. Drama, investigação, ficção científica e horror pessoal demandam enredos complexos — uma única pista revelada fora de hora, ou não revelada, estraga tudo. E nem sempre há um objetivo claro: a aventura é sobre a desilusão amorosa de um velho músico aposentado? Certo. Como se resolve isso?!

Histórias de aventura, por outro lado, são muito mais simples (e não necessariamente bobas ou pobres). Para derrubar o tirano maligno, os heróis precisam da Espada de Proinsias. Ela está em uma masmorra, protegida por um dragão. Pronto. Os jogadores ainda podem seguir caminhos inesperados ou tomar decisões imprevistas, mas pelo menos o Mestre tem uma *base*.

Changeling: ambientação genial mas, diacho, como é difícil manter o grupo unido!

Equipe Unida?

Durante as duas campanhas de *Changeling* que joguei, caímos em problemas semelhantes, embora opostos.

Em uma delas, o "grupo" nunca chegou a se reunir, pois não era apropriado para a história (quantas pessoas você conhece, na vida real, que andam em grupo *o tempo todo?*). Assim, o jogo dividia-se em "mini-sessões" individuais, com um jogador se divertindo e os demais olhando. E nada a fazer, além de comentar sobre assuntos pseudo-filosóficos.

Na segunda campanha, o Narrador decidiu reunir os jogadores. O clima dramático/melancólico não durou muito mais, tornando-se uma espécie de "D&D moderno com fadas". Acabamos metidos em aventuras e duelos, e a atmosfera tornou-se quase oposta ao que pretende o jogo (nem questionamentos, nem infância perdida, mas muita adrenalina e infância reconquistada!) Era também *muito* estranho imaginar um adolescente metido a poeta, um velho brigão e uma criancinha de sete anos andando juntos todos os dias, o dia inteiro.

Dêem-me heroísmo. Dêem-me ação. Dêem-me jogos baseados em equipes, com funções para cada um. Posso pensar em questões importantes a qualquer hora do dia. Mas, quando estou reunido com meus amigos, quero diversão, adrenalina e bom humor.

Por isso a fantasia é preferência mundial. E por isso *Dungeons & Dragons* é tão bom.

Leonel Caldela

Galrasia: o Mundo Perdido é um dos próximos acessórios para a linha *Tormenta D20*. Todos os segredos sobre a ilha pré-histórica de Arton serão revelados, incluindo sua verdadeira origem, suas misteriosas ruínas, e seus povos-dinossauro.

Galrasia é uma terra infestada de lagartos-trovão (ou *dinossauros*, como são conhecidos no meio acadêmico). Estes monstros sauróides de tamanhos variados — alguns menores que galinhas, outros maiores que castelos — às vezes lembram dragões, mas não apresentam sua inteligência ou poder mágico. São bestas selvagens, primitivas; selvageria e violência em sua forma mais pura.

Entre eles, havia o pequeno *troodon*, o mais inteligente dos lagartos-trovão. Andava sobre duas pernas, usavas as garras dianteiras como mãos, caminhava pelas árvores como um macaco. E assim como os macacos tornaram-se humanos, o *troodon* um dia mudaria para algo diferente.

Acadêmicos dizem *antropossauros*. Aventureiros dizem povos-trovão. Eles próprios (isto é, aqueles que sabem falar) dizem *thera-psidah*, ou apenas *thera*.

Os thera lembram outras raças humanóides — cabeça, tronco, dois braços, duas pernas. Não possuem pele couraçada ou protegida com escamas. Têm couro liso e macio, ou couraçado em algumas raças. Em contrapartida podem regenerar partes perdidas, como muitos lagartos e salamandras.

Thera-psidah possuem mais características de mamífero que de réptil: não são especialmente vulneráveis ao frio, e magias e outros efeitos que afetem apenas répteis não têm efeito neles. Sua longevidade varia: de modo geral, herbívoros vivem tanto quanto um humano normal, ou metade desse tempo — e predadores chegam a viver de duas a três vezes menos.

Os povos-trovão são selvagens e tribais: usam armas toscas de pedra, osso e madeira, e apenas acabaram de dominar o fogo. Existem algumas tribos mais avançadas, especialmente aquelas que têm contato com outras culturas. Por algum motivo, as fêmeas costumam ser mais numerosas que os machos: em certos casos os thera masculinos são tão raros que sua escassez ameaça a sobrevivência da espécie, como as *caçadoras*.

Rainhas da Selva

As caçadoras (também conhecidas cmo dragoas-caçadoras) estão entre as raças mais agressivas de Galrasia. Poderosas e temidas pelos outros thera, foram durante incontáveis séculos as maiores predadoras da ilha, temidas até mesmo pelos mais colossais lagartos-trovão. Como demonstração de sua supremacia, capturam e conservam membros de outras raças thera como escravos — não para trabalhos forçados, mas simplesmente como vítimas de sadismo.

Até recentemente, estudiosos acreditavam que as caçadoras eram literalmente as rainhas de Galrasia, o topo da cadeia alimentar — aquelas que caçam todos, sem ser caça de ninguém. Durante os poucos encontros amistosos com expedições do Reinado, as próprias caçadoras sustentam essa história (e são pouco tolerantes com aqueles que duvidam...). Tamanho é seu poder de convicção (e intimidação) que sua divindade local, a Divina Serpente, foi erroneamente considerada uma deusa maior em muitos círculos durante longos anos.

Hoje, no entanto, sabe-se que a verdade é diferente.

As caçadoras *não* dominam Galrasia. Pelo menos, não como sempre fizeram. Embora lutem e matem para manter esse segredo que consideram vergonhoso, as "rainhas" há muito perderam seu trono.

A verdade foi revelada apenas em tempos recentes, após uma trágica expedição conduzida por Dulcine Longbow, ex-líder da Guilda dos Exploradores de Gorendill. Embora sua natureza não seja ainda totalmente conhecida, havia em Galrasia uma ameaça sobrenatural adormecida. Um horror que repousava em ruínas antigas, abraçadas pela selva. Lugares evitados pelos povos thera — evitados até pelas feras, avisadas por seus instintos de sobrevivência.

Não se sabe ainda como ou porque, mas o antigo horror adormecido despertou. E nada voltou a ser como antes.

As caçadoras preferem morrer a revelar — ou admitir — a existência de qualquer criatura superior a elas. Orgulhosas, fingem esconder-se em suas árvores gigantes para emboscar presas, quando de fato escondem-se de algo pior. A verdade que cada vez mais aventureiros vêm descortinando, é que as caçadoras estão *aterrorizadas*. Pela primeira vez desde sua criação, elas são *a caça*.

Sua própria raça está enlouquecendo. Algumas não aceitam a existência do predador — bloqueiam suas memórias assim como também fazemos, diante de uma aversão insuportável. Outras vivem em profunda neurose e paranóia, ainda mais agressivas que o normal. Apenas as mais corajosas e determinadas entendem que existe *algo*, entendem que um grande horror precisa ser destruído a qualquer custo, mesmo que não entendam plenamente a natureza desse horror.

Personalidade: arrogância, orgulho e confiança encarnadas, as caçadoras acreditam (ou *fingem* acreditar) ser supremas entre as feras, o que tem sido verdade durante milênios. São psicologicamente incapazes de acreditar na própria derrota, atacam qualquer inimigo sem medir conseqüências. Exatamente por essa razão, não conseguem tolerar a aparição de um predador mais poderoso.

Caçadoras adoram matança e combates, atacando qualquer criatura que se aproxime de seu território, mas se existe algo que amam muito mais é torturar escravas; elas capturam outras thera (ou quaisquer fêmeas humanóides) e as conservam prisioneiras em sua aldeia no alto das árvores. As escravas permanecem amarradas na maior parte do tempo. São bem cuidadas, alimentadas e protegidas. Apenas uma coisa é exigida delas: devem sangrar, sofrer e gritar, pelo resto de suas vidas.

Caçadoras escolhem sua líder em combate, não raras vezes até a morte. Desafios pela liderança são comuns (chega a ser raro que uma líder mantenha o posto durante mais que algumas semanas). Como acontece com lobos e outros predadores sociais, existe na tribo uma hierarquia baseada na força e intimidação — as mais fortes humilham as fracas para demarcar seu status.

Mesmo aquelas que aprendem a conviver com outras raças ou povos (façanha nem um pouco simples) ainda exigem ser reconhecidas como guerreiras valorosas.

Descrição Física: caçadoras são baixas e esquias, medindo cerca de 1,60m e pesando não mais que 60kg. Seu couro liso varia entre tons marrons e avermelhados, muitas vezes com um tom brilhante semelhante ao bronze. Os olhos são sempre amarelos e brilhantes, com as pupilas verticais, lembrando olhos de leoa. Uma crista de cores vivas desce da cabeça até a base do pescoço; mais abaixo, uma cauda fina quase sempre apresenta as mesmas cores da crista.

As caçadoras usam tangas, saiotes e outras vestimentas curtas, que não interfiram com

Dragoas Caçadoras

Por Rocha e Paladino

sua movimentação. Adornos são muito valorizados, principalmente quando feitos a partir dos restos de inimigos e presas abatidas. O mesmo vale para armaduras e armas, apenas consideradas de valor quando feitas com carapaças, couro ou ossos de inimigos abatidos.

Por motivos desconhecidos, os machos da espécie são raros a ponto de sua própria aparência ser quase desconhecida. Suas vidas são consideradas valiosas, sendo incomum que abandonem a segurança da aldeia. Alguns acabam tornando-se xamãs ou druidas. Outros, rebeldes, escapam de suas "protetoras" em busca de aventura — ou, pelo menos, um pouco de liberdade até que sejam recapturados.

Relações: por sua atitude arrogante e tradições escravistas, as caçadoras são evitadas e temidas por todos os outros antropossauros. Mesmo agora, quando uma aliança entre os povos-trovão poderia trazer esperança contra o horror antigo, as caçadoras são orgulhosas demais para abandonar a antiga postura dominante e reconhecer que precisam desesperadamente de ajuda. Apenas o diplomata mais habilidoso (ou a submissão mais sincera) pode ser bem-sucedido em negociar com estas feras de duas pernas.

Tendência: predadoras guiadas por instintos, as caçadoras prezam por sua própria liberdade (mesmo quando estão sempre tentando tirá-la dos outros) e cultivam uma crueldade natural, um prazer sádico pelo sofrimento alheio. São características de criaturas Caóticas e Malignas. No entanto, algumas caçadoras — ou até tribos inteiras — podem inclinar-se a não apenas maltratar os fracos, mas também protegê-los.

A presença de um predador mais perigoso vem perturbando não apenas o equilíbrio natural da ilha, mas também a psicologia dos povos-trovão. Por essa razão, não é raro encontrar caçadoras desgarradas de suas tribos, fugitivas ou banidas. Por seu "comportamento anormal", estas párias podem adotar qualquer tendência.

Terras das Dragoas: as caçadoras habitam grandes vilas sobre as árvores gigantes de Galrasia, a centenas de metros do solo. Grandes tablados de madeira abrigam cabanas semiesféricas, feitas de ossos e decoradas com troféus de caça. Elevadores de corda com roldanas de pedra (um dos mais espantosos avanços técnicos vistos entre os povos thera) conectam a vila com o solo; uma vez que as próprias caçadoras são exímias em escaladas, os elevadores são usados apenas para transportar cargas e prisioneiros.

A maior parte das vilas das caçadoras fica na região central da ilha, a algumas horas de caminhada da temível Torre da Morte.

Religião: a divindade principal das caçadoras é a Divina Serpente — não uma deusa verdadeira, mas uma criatura extraplanar elemental do fogo. As caçadoras não oram ou pedem graças à sua deusa, como outros povos fariam; elas acreditam que a Serpente vive em uma caverna em chamas, no interior de seus próprios corações. Cada tribo tem ocasiões e rituais próprios para visitar esse semi-plano e comungar com a deusa.

Durante longos anos acreditou-se que a Divina Serpente fazia parte do seleto grupo de deuses maiores que compõem o Panteão. Mas, com a crescente influência dos minotauros de Tapista sobre o Reinado, Tauron foi revelado como o verdadeiro Deus da Força e Coragem. Até hoje ainda existe controvérsia sobre como a Serpente ocupava essa posição; seria uma impostora, ou apenas um aspecto feminino do deus minotauro?

Seja como for, devotos da Serpente recebem os mesmos poderes concedidos — e estão presos às mesmas obrigações e restrições — reservados aos servos de Tauron; o forte deve dominar o fraco, e o fraco deve prestar reverência ao forte.

Idioma: as caçadoras falam seu próprio dialeto do Thera-go, um idioma simples e gutural, baseado em um número reduzido de fonemas cujo significado depende de gestos manuais, ou mesmo postura corporal. Idiomas baseados em sinais são comuns entre povos primitivos, que não tenham ainda um aparelho vocal desenvolvido. Por sua simplicidade, todos os povos-trovão dominam a linguagem, embora cada raça tenha seu dialeto próprio. Caçadoras aprendem outros idiomas com grande dificuldade.

Nomes: caçadoras usam nomes curtos, simples e pouco variados, com muitas vogais abertas, adequados ao sistema vocal primitivo da espécie. O nome é recebido quando a caçadora abate sua primeira caça e torna-se adulta; antes disso, é chamada simplesmente de "filhote".

Nomes Masculinos: Deno, Rano, Kelo, Nore, Gano, Taimo, Silto, Kanor, Klun, Mailo.

Nomes Femininos: Raisa, Dana, Tura, Lana, Gani, Mali, Taima, Kala, Naira, Maila.

Aventureiras: uma caçadora vive em constante necessidade de demonstrar força e coragem, seja para manter uma posição confortável na hierarquia da tribo, seja para satisfazer a Serpente em seu peito. Não é raro que abandonem a aldeia para enfrentar desafios pessoais,

especialmente confrontos com monstros e a conquista de troféus de caça. Nessas ocasiões, é possível que conheçam grupos de aventureiros e aceitem lutar ao seu lado — embora sua arrogância seja muitas vezes difícil de tolerar.

Traços Raciais das Dragoas-Caçadoras

• +4 Destreza, –2 Inteligência. As caçadoras são extremamente ágeis, mas possuem uma mentalidade simples, movida por instintos.

• Tipo: Humanóide Monstruoso.

• Tamanho Médio: como criaturas médias, caçadoras não recebem qualquer bônus ou penalidade em relação ao tamanho.

• O deslocamento básico das caçadoras em terra equivale a 9m. Caçadoras também possuem deslocamento de escalada igual a 6m (Escalar será sempre uma perícia de classe, a caçadora recebe +8 nesta perícia, e sempre pode escolher 10 em testes de Escalar).

• Visão na Penumbra: caçadoras enxergam duas vezes mais longe que seres humanos sob a luz das estrelas, lua, tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, elas ainda conseguem distinguir cores e detalhes.

• Armas naturais: 2 garras (1d4 cada, + modificador de Força) e mordida (1d6 + metade do modificador de Força).

• Regeneração: devido a seu intenso metabolismo, uma caçadora em repouso pode recuperar 1 ponto de dano por nível a cada hora, em vez de a cada dia (esta habilidade não pode ser auxiliada pela perícia Cura). Dano por contusão é curado ainda mais rápido: 1 por nível a cada 5 minutos.

Partes do corpo perdidas também voltam a crescer: um dedo ou ponta da cauda cresce de novo em 1d6 dias; uma mão ou pé em 1d6 semanas; e um olho, braço ou perna em 2d6 semanas. Esta habilidade não restaura pontos de vida perdidos devido à inanição, desidratação ou asfixia, e também não funciona após a morte.

• Bônus de +2 em testes de Sobrevivência. As caçadoras têm aptidão natural para a vida na selva.

• Bônus de +4 em testes de Usar Cordas. A imobilização de vítimas com cordas é praticada como arte pelas caçadoras.

• Ajuste de Nível +1

• Idiomas básicos: Thera-go (Comum de Galrasia). Idiomas adicionais: Comum, Ígneo, Silvestre.

• Classe Favorecida: Bárbaro. A classe Bárbaro de uma caçadora é desconsiderada para determinar penalidades de XP devido a multiclasse. A fúria e primitivismo são inerentes ao modo de vida das caçadoras.

Novos Talentos

Bote

Você pode usar suas presas para imobilizar a vítima enquanto ataca com as garras.

Pré-requisito: Saltar 5 graduações, Bônus Base de Ataque +3, armas naturais.

Benefício: caso seja bem-sucedido em um ataque com a mordida, o personagem pode tentar manter a vítima presa sob seu corpo. O atacante e a vítima fazem, ambos, um teste de ataque (Bônus Base de Ataque + modificador de Força).

Caso a vítima vença, consegue escapar. Caso o atacante vença, pode fazer dois ataques extras com as garras, e a vítima continua presa até a rodada seguinte, quando ambos repetem seus testes de ataque para uma nova tentativa. Enquanto estão envolvidos nesta manobra, o atacante e a vítima perdem seus bônus de Destreza.

Equilíbrio Aprimorado

Seu senso de equilíbrio supera até mesmo alguns gatos.

Pré-requisito: raça caçadora, Des 15+.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em testes de Acrobacia e Equilíbrio. Além disso, o dano de qualquer queda é reduzido em –1d6 (quedas que causariam dano de 1d6 ou menos são simplesmente ignoradas).

Escalada Veloz

Você é um demônio nas árvores.

Pré-requisito: raça caçadora.

Benefício: seu deslocamento de escalada aumenta para 9m.

Normal: uma caçadora tem deslocamento de escalada igual a 6m.

Faro

O olfato do personagem se torna ainda mais apurado.

Pré-requisito: raça caçadora.

Benefício: o personagem pode detectar oponentes ocultos através do faro, a uma distância que depende da direção do vento: 18m a favor do vento, 4,5m contra o vento, ou 9m sem vento algum. Aromas fortes como fumaça ou lixo podem ser detectados a uma distância duas vezes maior; e odores extremos, como carne podre, podem ser percebidos a uma distância três vezes maior.

Quando está rastreando através do olfato, o personagem também recebe um bônus de +4 em testes de Sobrevivência.

Faro Aprimorado

Você tem olfato ainda mais aguçado.

Pré-requisitos: Faro.

Benefício: você pode perceber a presença de inimigos a até 18m (ou 36m a favor do vento, ou 9m contra o vento), e recebe um bônus racial de +8 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro.

Normal: criaturas com Faro percebem a presença de inimigos a até 9m (ou 18m a favor do vento, ou 4,5m contra o vento), e recebem um bônus racial de +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro.

Garras Prodigiosas

Você tem garras e presas maiores e mais poderosas que o normal para sua raça.

Pré-requisitos: raça caçadora, For 13+.

Benefício: suas garras causam dano de 1d6 + modificador de Força, e sua mordida causa dano de 1d8 + metade do modificador de Força.

Normal: as garras de uma caçadora causam dano de 1d4 + modificador de Força, e sua mordida causa dano de 1d6 + metade do modificador de Força.

Regeneração Aprimorada

Sua recuperação física racial é ainda mais potente.

Pré-requisito: raça caçadora, Con 17+, Duro de Matar.

Benefício: sua regeneração racial é ainda mais rápida: 1 PV/nível a cada meia hora, ou 1 ponto de contusão/nivel por minuto. O tempo para recuperação de partes perdidas é reduzido para 1d4 dias (dedo ou cauda), 1d4 semanas (mão ou pé) e 2d4 semanas (olho, braço ou perna).

Gazeta do Reinado

por Paladino e Leonel Caldela

Quem é Crânio Negro?

Aproximam-se revelações finais sobre o caçador de recompensas imortal

Dentre todos os vilões, monstros e criminosos que atormentam nosso mundo, existe um que se destaca pela crueldade de seus atos. Alguém que talvez se encaixe em todas as descrições — vilão, criminoso e monstro. Estamos falando de Crânio Negro, o caçador de recompensas e Algoz da Tormenta.

Crânio Negro, cuja identidade verdadeira é desconhecida, destacou-se primeiro como um implacável caçador de recompensas fora-da-lei. Mercenário e assassino de aluguel, Crânio Negro adquiriu notoriedade por aceitar todo tipo de contrato, não importando quão poderoso ou protegido fosse o alvo. Incontáveis nobres, mercadores, aventureiros, generais, estudiosos e até mesmo plebeus caíram sob suas lâminas. Crânio Negro parecia ter um plano reservado para cada vítima, e uma mente meticulosa nunca desprevenida.

Também rendeu-lhe fama sua aparência peculiar. Sempre trajado em uma armadura completa e negra, com o elmo em forma de caveira que lhe rendeu o epíteto, Crânio Negro é uma figura saída de pesadelos. Diz-se que ninguém nunca viu seu rosto, e chegou-se a especular que o elmo seria sua face real.

Mas nem tudo isso compara-se à infâmia que o caçador de recompensas adquiriu ao tornar-se o primeiro Algoz da Tormenta — um guerreiro que serve voluntariamente aos odiosos Lordes da Tormenta, entregando corpo e alma aos invasores lefeu. Crânio Negro continua com suas atividades mercenárias, mas hoje em dia também realiza missões enigmáticas para seus senhores. Pouco se sabe sobre essas atividades.

Fica uma pergunta para os heróis e autoridades do Reinado: *quem é Crânio Negro?* Seria algum personagem famoso da história artoniana, corrompido pelos lefeu e tornado um vilão? Seria um criminoso procurado, usando a armadura para mascarar sua identidade e fraquezas? Ou um completo desconhecido que surgiu repentinamente?

Suas habilidades podem oferecer alguma pista. Sabe-se que luta com duas espadas, com as quais é extremamente habilidoso. Sabe-se também que é um exímio acrobata, realizando saltos mortais e verdadeiras piruetas em combate, sem que a armadura pareça lhe restringir de modo algum. Além disso, já demonstrou ser um estrategista inteligente e paciente, e um rastreador notável — tão à vontade em batalhas campais quanto perseguindo um alvo pela floresta. Seu poder mais assombroso, porém, é a capacidade de voltar da morte: há numerosos relatos de guerreiros que, por sorte, estratégia ou força bruta, obtiveram vitória em combate sobre Crânio Negro. Na verdade, diz-se que o criminoso, apesar de ótimo guerreiro, comete erros. No entanto, mesmo depois de comprovadamente morto, Crânio Negro *sempre volta à vida*. Alguns afirmam que isso se deve a um poderoso item mágico, um anel do qual o caçador nunca se separa. Outros especulam que seja uma sombria dádiva dos lefeu.

Qualquer que seja a verdade, Crânio Negro parece ter sempre algum tipo de plano em movimento. Nos últimos meses, houve relatos de que o caçador teria recusado trabalhos lucrativos. Também há boatos de que esteja caçando um grupo de obscuros aventureiros aposentados, por algum propósito indefinido. Mas o mais alarmante de tudo são os rumores de que esteja formando um exército. Haverá verdade em alguma dessas especulações? Em todas elas? E quais são os motivos de Crânio Negro?

Enquanto este vilão não revela suas intenções, esperamos que os heróis de Arton cuidem do problema antes mesmo que surja. Quaisquer pistas a respeito da verdadeira identidade de Crânio Negro podem ajudar na caçada ao caçador.

Toda a verdade sobre Crânio Negro será revelada no romance **O Crânio e o Corvo**, a continuação de **O Inimigo do Mundo**.

Gazeta do Reinado

Império Goblin

Teoria audaciosa sobre a origem dos goblinóides nos Reinos de Moreania

Ghob-kin. Entre o povo Moreau, este é o nome pelo qual são conhecidos os membros das três grandes raças goblinóides: goblins, hobgoblins e bugbears. Certos estudos locais dizem que eles poderiam ter sido os senhores da Ilha Nobre, em lugar dos Moreau. O mais extraordinário, é que talvez eles tenham realmente sido.

Embora existam numerosas tribos formadas por apenas uma destas raças, estes três povos na verdade são um. Altamente especializados, desempenham funções específicas em sua sociedade. Em muitos aspectos, os Ghob-kin podem ser considerados iguais (até superiores) aos próprios Moreau: goblins pequenos e ágeis, hobgoblins astutos e habilidosos, bugbears fortes e vigorosos — todos mais inteligentes do que sua aparência demonstra. Juntos, convivem e funcionam com espantosa eficácia.

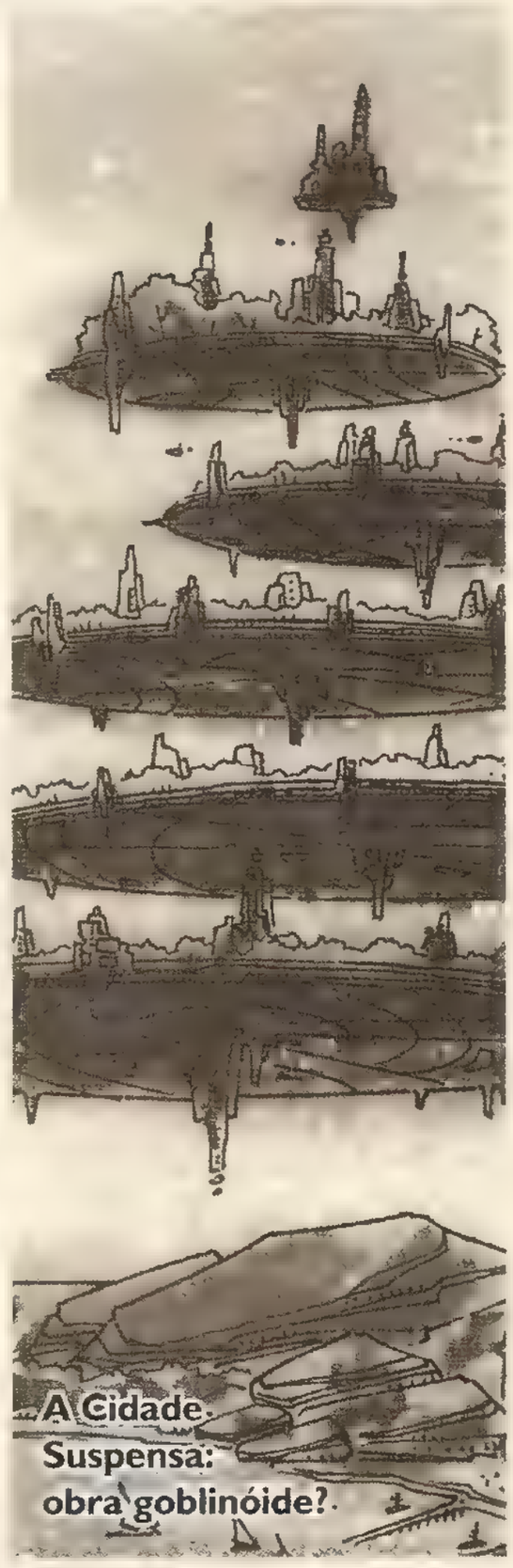
Conforme diz o mito local, quando os Doze Animais desejaram ser humanos, Allihanna (conhecida ali como Dama Altiva) e Megalokk (ou Indomável) atenderam ao pedido com evidente relutância. Muitos acham que os deuses não queriam ver seus filhotes maculados, corrompidos pela humanidade. Mas existe uma lenda mais atrevida, quase fantástica: talvez os Moreau não tenham sido os primeiros. Talvez os Irmãos Selvagens tenham criado humanos antes. E talvez isso tenha sido um erro.

Os Ghob-kin teriam sido o fruto desse erro.

Esse fato explicaria a origem de tantas construções antigas, fantásticas encontradas em vários pontos dos Reinos — como a própria Cidade Suspensa de Prendik, cujos verdadeiros arquitetos são até hoje desconhecidos. Talvez os Ghob-kin tenham sido senhores de uma poderosa civilização, muito anterior aos Moreau.

Caso isso seja verdade, o que aconteceu aos Ghob-kin originais? Como um povo tão avançado, capaz de tantas maravilhas, teria revertido a escassos povoados bárbaros? Esse misterioso destino também estaria reservado aos Moreau? Essa teoria assustadora leva aventureiros à escuridão das antigas ruínas, em busca de respostas.

Independente de sua origem enigmática, os atuais Ghob-kin são monstros sempre em busca de comida e tesouros, obtidos através de pilhagem em povoados. Ou seja, nem um pouco diferentes de suas contrapartes no Reinado de Arton.



Ninfa Perdida

Uma das mais belas e ilustres visitantes de Vectora, a Cidade nas Nuvens, está desaparecida.

A ninfa Prislanya tem uma história conhecida, por sua atuação na Libertação de Valkaria. Para libertar a cativa Deusa da Humanidade, os heróis hoje conhecidos como os Libertadores percorreram vinte masmorras e venceram vinte guardiões escolhidos pelos deuses.

Prislanya foi escolhida por Marah, Deusa da Paz, como guardiã de sua masmorra. Conforme a natureza da deusa, obviamente sua missão não envolvia combater os heróis — apenas negociar sua desistência, em troca da realização de seus desejos. Os Libertadores não aceitaram o acordo, seguindo em frente e concluindo sua busca. Valkaria foi salva, a masmorra planar desapareceu, e seus numerosos habitantes devolvidos a suas terras de origem.

Prislanya havia voltado a residir no Reino de Marah. No entanto, ocasionalmente visitava a Dança de Marah — o maior salão de festas em Vectora, conduzido pela Igreja de Marah. Acredita-se que, durante uma de suas visitas, a ninfa foi raptada.

A própria possibilidade de crime ou hostilidade é tão remota, que o local conta com pouca ou nenhuma medida de segurança. Como lugar sagrado de Marah, o salão está sob uma poderosa aura de paz; todos em seu interior estão sob efeito constante de *Acalmar Emoção*.

No topo da lista de suspeitos pelo rapto está o mercador de escravos Tavikus (Minotauro Abissal Guerreiro 3/Ladino 4), conhecido por atuar nos subterrâneos de Vectora e negociar belas fêmeas de raças fantásticas.

Prislanya tem a aparência exata da deusa Valkaria, como era conhecida na época de seu cativeiro; uma donzela de olhar suplicante e pele lilás com espirais douradas.

Valentia Táurica

Cada vez mais membros de raças táuricas demonstram uma habilidade incomum para superar sua fobia racial de alturas.

Vitória da Coragem

Você aprendeu a superar seu medo racial de altura.

Pré-requisito: raça Centauro ou Minotauro, Sab 13+.

Benefício: você não sofre nenhum redutor em testes quando precisa subir qualquer altura superior a 3m.

Normal: centauros e minotauros têm medo de altura, sofrendo um redutor moral de –4 em jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícias quando precisam subir qualquer altura superior a 3m.

Cidades Fantásticas

Nem sempre a aventura está em alguma masmorra. Confira quatro cidades incríveis para qualquer campanha

Vindergard
a Cidade Condenada

pór Richard Garrell

Vindergard foi erguida por um antigo rei nas perigosas Montanhas Infinitas, como uma fortaleza segura para mercadores e viajantes cruzando a cordilheira. Cercada por fortes muros de pedra negra, com suas torres observando as vastas florestas de pinheiros, Vindergard cresceu e prosperou, sua praça central sempre abastecida pelas riquezas dos comerciantes em travessia.

Então, a guerra se abateu sobre os dois reinos separados pelas montanhas. Em uma noite de inverno rigoroso, uma companhia mercenária bateu nos portões fechados de Vindergard. Os soldados moribundos pediam abrigo, pois estavam sendo perseguidos dia e noite pelo exército de uma das nações em guerra. Mas o burgomestre negou-se a abrir os portões.

A noite de Vindergard foi assombrada pelos gritos do massacre, os soldados jurando vingança contra a cidade que recusou acolhê-los, seu sangue tingindo as encostas cobertas de neve. Na manhã seguinte, seus corpos foram enterrados em valas coletivas no pequeno Bosque do Silêncio, próximo à fortaleza.

Semanas mais tarde, vultos lamurientos seriam avistados nas sombras da noite, tentando se aproximar dos portões, e então sumindo na luz das tochas. As aparições eram cada vez mais freqüentes até que, dois meses após o massacre, os mortos se ergueram de suas covas e atacaram a cidade.

O último ano foi duro para Vindergard, sob constantes ataques de mortos-vivos. São esqueletos, zumbis, sombras e até fantasmas. Pior ainda, suas vítimas também retornam como monstros clamando vingança. Atacam dia e noite, mas especialmente em noites sem lua, como na ocasião da matança. Nessas noites, as muralhas são castigadas por ataques incessantes dos mortos.

Caravanas mercantes evitam Vindergard, agora notória como uma cidade amaldiçoada. Suprimentos são escassos, e são comuns os assaltos aos poucos incautos que passam pela cidade ou suas redondezas. Mercadores espalham a notícia, aventureiros são necessários para proteger suas muralhas e, quem sabe, colocar fim à maldição que assola suas terras.

Personalidades

• **Anastasi Vindergard.** O velho burgomestre da cidade, Anastasi é apenas a sombra do líder que já foi. Seu filho único, Alexei, conduziu um destacamento em batalha contra os mortos-vivos; o burgomestre viu, das muralhas de seu castelo, quando o filho foi feito em pedaços pelos zumbis. Desde então Anastasi está enclausurado no castelo que pertence à sua família há gerações, imerso em profunda tristeza e melancolia. Mantém contato eventual apenas com Radhu, Lyla, e alguns servos mais próximos.

• **Radhu Mitzar:** Com a morte do antigo sacerdote regente da igreja de Vindergard nas mãos dos mortos-vivos, seu mais próximo acólito assumiu a liderança espiritual. Radhu é um jovem de aparência frágil e olhos negros profundos, mas muito dedicado. Seus parcos poderes divinos têm sido de grande valia no auxílio às tropas. Embora suas orações sejam direcionadas diretamente ao campo de batalha, Radhu evita tomar parte diretamente no conflito. Não por medo da morte — mas por saber que, sem um clérigo, a cidade estaria condenada. Radhu tem feito apelos desesperados, enviando cartas, clamando pelo auxílio de paladinos e clérigos de sua igreja. Até o momento não obteve resposta, mas Radhu não perde facilmente suas esperanças.

• **Lyla Rashkathar.** Chefe das tropas de Vindergard há pelo menos uma década, é uma guerreira experiente, corpo e espírito fortalecidos pela guerra. Com a derrocada do burgomestre, Lyla tem sido a regente *de facto*, traçando linhas de defesa e posicionamento das tropas. As mais importantes decisões são tomadas por esta lutadora de coragem e personalidade forte. Ex-mercenária, vem tentando contatar antigos colegas para reunir um grupo poderoso e dar fim aos mortos-vivos. Lyla usa em combate sua lança mágica *Dezaranthor,* imbuída com poderosos feitiços do fogo.

Pontos de Interesse

• **As Torres Principais.** Duas grandes torres sustentam o enorme portal de ferro que leva à Praça Central de Vindergard, e abrigam seu mecanismo de abertura. Estão conectadas a uma grande muralha, com torres menores, que cerca a cidade. Guardas patrulham as muralhas dia e noite, disparando flechas incendiárias contra os mortos-vivos.

• **Praça Central.** Outrora o centro de um próspero mercado, hoje apenas uma pálida lembrança de tempos melhores. Exibe uma estátua de Vindergard I, o conde responsável pela construção da fortaleza, irremediavelmente castigada pelo tempo. Algumas barracas ainda são armadas na Praça Central quando os poucos mercadores chegam, vendendo alimentos e armas a preços elevados. Mulheres e crianças que perderam seus maridos se aglomeram aqui, implorando por esmolas.

• **A Fornalha.** Apelido dado ao templo do Deus da Justiça, agora convertido em crematório para as vítimas dos mortos-vivos, evitando assim que retornem de suas sepulturas. Um enorme forno nos fundos do tempo incinera os guerreiros caídos, expelindo uma coluna malcheirosa de fumaça negra nos céus da cidade. No segundo andar funciona uma pequena (mas abarrotada) enfermaria, onde acólitos tratam os feridos.

• **O Quartel.** Um pequeno forte afastado da Praça Central, onde os soldados se reúnem. Graças às pesadas baixas na resistência aos mortos vivos, soldados cada vez mais jovens são treinados aqui; os poucos veteranos sobreviventes treinam destacamentos de arqueiros e lanceiros, alguns tão jovens que mal conseguem erguer suas armas. Aventureiros dispostos a defender a cidade também são alojados aqui.

• **O Castelo de Vindergard.** Construção antiga e bela, situada no topo de uma colina dentro das muralhas, adornada por estátuas de guerreiros e gárgulas. Por sua posição privilegiada, soldados observam do alto de suas torres a movimentação dos mortos-vivos. É a residência do burgomestre, e avança rumo ao abandono; poucos guardas protegem o senhor da cidade, e seus servos foram reduzidos ao mínimo, visando maximizar os esforços de resistência.

Idéias para Aventuras

• **Sobrevivendo no Inferno.** Nativos de Vindergard, os heróis começam sua campanha aqui, ou retornam ao lar quando ficam sabendo sobre a maldição. Ajudam a elaborar estratégias de sobrevivência, ou resgate de mercadores e soldados presos "atrás das linhas inimigas".

• **Soldados da Fortuna.** Os aventureiros recebem notícias sobre a situação de Vindergard e decidem ajudar, em troca de ouro, itens mágicos, ou por simples bondade. Talvez sejam antigos companheiros de Lyla, ou paladinos e clérigos da igreja de Radhu.

• **A Tempestade.** Após uma aventura, os heróis cruzam as montanhas onde Vindergard fica. Alcançados por uma tempestade de neve, atacados por mortos-vivos e finalmente salvos por soldados de Vindergard, os aventureiros são envolvidos na história de sacrifício, morte e resistência que permeia a cidade condenada.

Dharjasta
a Cidade da Harmonia

por Tzimisce

Conta-se que, séculos atrás, os deuses travaram uma guerra contra os asuras — demônios de terrível poder. Os deuses venceram, graças à presença do semideus Dharja, filho do Deus do Trovão. No entanto, após sua vitória, Dharja viu-se hostilizado pelos próprios deuses. Sem lugar no panteão, rumou para oeste. Decidiu fundar sua própria cidade, onde aquele que mostrasse seu valor poderia governar. Assim nasceu Dharjasta.

Esta gigantesca metrópole, muito distante dos Reinos, fica localizada no encontro dos grandes rios com o mar. De cultura exótica, Dharjasta é também cosmopolita e aberta a todos os povos civilizados. Gravuras em suas imensas muralhas brancas contam a história da grande guerra contra os asuras: deuses, demônios, cavaleiros e elefantes de guerra preenchem os belos murais.

Dharjasta é governada por um avatar de Dharja e um conselho de nove membros, que representam as "forças fundamentais do Universo". Eles ocupam três Tronos da Ordem, três Tronos do Caos e três Tronos da Neutralidade.

Dharjasta é aberta a todas as religiões, credos e raças, mas não tolera crimes de furto, assassinato (exceto escravos) ou destruição de propriedades. Pregar contra Dharja e seus feitos também é ilegal. Crimes leves levam a alguns dias nas masmorras, enquanto casos graves são punidos com a escravidão. Servidão voluntária (e temporária) como forma de pagar dívidas é prática comum.

Atos violentos por diferença ideológica também são crime. Pouco importa se o agressor é um paladino, e a vítima um chefe orc responsável por saquear e chacinar vilas inteiras. Em Dharjasta essas "acusações" não valem nada.

Personalidades

• **Varaksha.** Dharja não governa Dharjasta em pessoa; ele o faz através de um avatar, um mago humano conhecido como Varaksha. Ele teria chegado à cidade na mesma noite em que faleceu Arajupta, seu antecessor (um humano com sangue celestial e amigo de Dharja). Varaksha permanece um mistério para o Conselho da Harmonia; suspeita-se que ele tenha uma rede de espiões pessoais na cidade.

• **Ezírina.** Uma lamia, senhora da maior parte dos escravos no Distrito dos Prazeres. Ocupa um dos três Tronos do Caos. Ezírina despreza violência e tenta conseguir o suporte dos membros dos Tronos da Neutralidade para suas manobras políticas. Ela espera que Mestre Vento morra logo, para promover um de seus servos aos Tronos.

• **Mestre Vento.** Homem santo de idade avançada, ocupa um dos Tronos da Neutralidade. Muitos de seus discípulos ainda servem na Guarda, tornando este velho monge extremamente influente.

• **Calladaran.** Este bravo guerreiro ainda é renomado por proteger Dharjasta de uma horda goblinóide anos atrás. Hoje é membro do Conselho e ocupa um dos Tronos da Ordem. Poucos sabem que, na verdade, Calladaran é um deva — uma criatura celestial — enviado para investigar Varaksha e seu mestre semideus. Ele pouco descobriu até hoje.

Pontos de Interesse

• **Os Sete Distritos.** A cidade é dividida em sete distritos à volta do Palácio de Marfim. O Distrito dos Prazeres, para alimentação, descanso e divertimento; o Distrito do Saber, onde encontramos bibliotecas, sábios, escribas, clérigos e oráculos; o Distrito da Guerra, onde contrata-se mercenários e compra-se armas e armaduras; o Distrito das Docas, ponto de ancoragem e comércio; o Distrito do Tesouro, onde atuam banqueiros, agiotas, diplomatas e demais negociadores; e o Distrito dos Artesãos, que abriga artífices e companhias de ofício em geral. Existe ainda o Distrito das Luzes — que, apesar do nome, fica nos subterrâneos, abrigando povos habituados à escuridão.

• **O Palácio de Marfim.** Morada do Conselho da Harmonia, que administra a cidade. O Conselho é composto por ex-membros da Guarda, promovidos sempre que um conselheiro falece ou deixa o cargo. Nove membros ocupam os Tronos destinados à Ordem, Caos e Neutralidade — todos subordinados a Varaksha, avatar de Dharja. O semideus pode ser consultado pessoalmente em uma câmara própria, o Recinto da Lótus. Há quem duvide disso, uma vez que apenas Varaksha tem permissão para entrar nesse lugar.

• **Torres Gêmeas.** Duas torres flanqueiam cada um dos quatro portões da cidade, e também o Distrito das Docas. Estas torres duplas abrigam a prestigiada Guarda de Dharjasta, formada por membros de numerosas raças, incluindo seres extraplanares — até mesmo um jovem dragão e dois gigantes.

Para servir à Guarda deve-se jurar obediência ao Conselho da Harmonia, diante do Cetro de Dharja: aquele que viola o juramento fica marcado, na fronte ou outro lugar visível, com uma runa mística irremovível. Ainda assim, não faltam candidatos, pois apenas membros da Guarda podem ascender aos Tronos; há muita intriga para comprar e patrocinar os mais promissores candidatos.

A Guarda patrulha as ruas, investiga crimes e prende suspeitos, cabendo apenas a um Capitão da Guarda julgar e/ou executar um prisioneiro. Por tradição do Conselho, juízes normalmente são escolhidos pelos Tronos da Neutralidade, enquanto investigadores e executores são apontados pelos Tronos da Ordem e do Caos.

Idéias para Aventuras

• **"Bem-vindo à Guarda!"** Aventureiros de boa índole são salvos por agentes de Calladaran. Em troca do favor, o celestial demanda que prestem serviços para a Guarda durante algum tempo. Como protetores de Dharjasta, os heróis enfrentam casos insólitos e bizarros, lidando com as mais variadas raças.

• **Diplomacia.** Uma nação hostil decreta um encontro para um acordo de paz. Varaksha fica satisfeito em prover terreno neutro para sediar a negociação. Os heróis são contratados para evitar tentativas de sabotagem ou assassinato.

• **A Serviço do Mal.** Um clérigo maligno pede ajuda aos heróis para resgatar uma relíquia sagrada de sua divindade profana. Usada de forma indevida, ela pode condenar a cidade inteira.

Cabe aos aventureiros decidir: ajudar um sacerdote maléfico confesso, ou recusar e condenar a cidade?

Tarma
a Cidade-Fortaleza

por Rafael Barbi

Em tempos antigos, criaturas hostis cruzavam as planícies e invadiam os Reinos, trazendo prejuízo, tragédia e morte. Tais ataques aconteciam mais freqüentemente durante o inverno, quando a comida faltava nas planícies e suas cercanias, trazendo hordas de goblinóides, gigantes e bárbaros em busca de alimento.

Os Reinos sofreram durante longos anos com esses ataques, até que o regente convocou outros nobres para anunciar um empenho comum. Decidiram que uma grande fortaleza seria construída na borda das planícies, onde exércitos pudessem se abrigar e atacar os inimigos dos reinos.

A duras penas, um forte foi erguido no Monte Único, a principal elevação na fronteira dos Reinos. Com o tempo, o forte deixou de abrigar apenas tropas, mas também as famílias dos soldados. Assim nascia Tarma, a Cidade-Fortaleza.

Como mais importante ponto avançado dos Reinos, Tarma tornou-se um lugar onde convivem muitas pessoas de lugares diferentes. Com o tempo e esforços para deter as horas das planícies, vieram mais e mais soldados e mercenários. Tarma tornou-se um bastião de honra e coragem.

Tarma é guarnecida pelo Monte Único e também por suas próprias muralhas. A cidade é abastecida de água pura e cristalina por nascentes da montanha. Os arredores são ruins para plantio, e as autoridades não permitem o corte de árvores, mas pedreiras e jazidas minerais são intensamente exploradas. Devido à proximidade das planícies, famosas por suas baixas temperaturas, Tarma tem clima frio e invernos muito rigorosos.

Costuma-se dizer nos Reinos que a única coisa produzida em Tarma são guerreiros — e isso talvez seja próximo da realidade. Colhendo pouco em suas fazendas, Tarma precisa importar comida. Também depende de madeira e magia dos Reinos para manter-se aquecida no inverno. No entanto, sua mineração e produção de armas são notáveis.

A guerra movimenta a economia da Cidade-Fortaleza. Décadas de combate contra as hordas trouxeram fama a seus guerreiros. Todos os anos, cada reino envia tropas de novatos para treinar em Tarma e atuar em missões contra as hordas. A população local faz dinheiro alimentando, vestindo, hospedando e entretendo esses soldados.

Para atrair força de trabalho a um lugar tão hostil, Tarma não cobra impostos de seus habitantes: a cidade é economicamente sustentada pelos Reinos. Além disso, existe um intenso comércio local baseado em itens, armas e tesouros obtidos durante ataques às hordas.

Tarma é governada por um conselho, formado por representantes de cada nação dos Reinos. O Conselho do Monte, como é chamado, reúne comandantes de tropas, nobres, sacerdotes e comerciantes — e tem sido pontualmente eficaz em decisões sobre administração pública, leis e segurança.

Mas é verdade que o constante ir e vir de soldados e mercenários cria problemas. A lei local é rápida e severa; entre a prisão e a sentença não passam dois dias. Crimes leves são punidos com açoitamento e trabalhos forçados, enquanto os mais graves podem levar ao cárcere ou mesmo à morte!

Ainda assim, crime prospera na cidade. Quadrilhas organizadas atacam residências, casas comerciais e transeuntes desatentos. Golpistas enganam soldados recém-chegados. Vez por outra um líder de gangue é levado à masmorra ou forca, mas sempre parece haver alguém pronto a assumir seu lugar.

Personalidades

• **Mirna Valleth.** Atualmente Mirna é a integrante com maior voz no Conselho. Esta ex-comandante de tropas mostrou-se dona de uma mente política competente assim que abandonou a carreira militar para administrar Tarma. Nascida na Cidade-Fortaleza, cresceu testemunhando o rechaçar das hordas. Sua competência como guerreira e comandante jamais foi questionada — mas, ao contrário do que se pensa, Mirna não ama a guerra e deseja o melhor para povo. Essa postura preocupa alguns membros do Conselho e autoridades dos Reinos.

• **Galvan Killgore.** Clérigo da guerra e membro do Conselho, Galvan é autoridade religiosa máxima em Tarma e também ferrenho rival de Mirna Valleth. Killgore acredita que ninguém deve descansar enquanto as hordas não tiverem sido destruídas, ou banidas para muito além das planícies.

• **Theogir Dulm.** Reitor da Escola de Magia Militar e também membro do Conselho. Homem ponderado, observa com cuidado a rivalidade entre Galvan e Mirna, evitando envolver-se e concentrando esforços no treinamento de magos e fabricação de

Tarma: uma cidade para deter as hordas

itens mágicos. Theogir está sempre interessado em comprar itens mágicos ou peças de arte raras roubadas das hordas.

Pontos de Interesse

• **As Cinco Muralhas.** Conforme Tarma cresceu, novas e maiores muralhas foram erguidas à sua volta. Hoje existem cinco grandes muralhas, tão altas e massivas que também funcionam como avenidas elevadas, circulando a cidade inteira. As muralhas demarcam a divisão urbana: no interior da Primeira Muralha encontra-se o Forte do Conselho; a Segunda e Terceira Muralhas abrigam prédios administrativos, depósitos de suprimentos, templos e residências dos comandantes militares e cidadãos influentes. A Quarta e Quinta Muralhas abrigam estabelecimentos comerciais (tavernas, estalagens, bazares...), residências dos trabalhadores e comerciantes, além dos alojamentos das tropas.

• **Forte do Conselho.** Sede administrativa de Tarma, o Forte é a construção mais sólida e luxuosa na cidade. Atua como fortificação defensiva vital, residência para membros do Conselho, ponto de reuniões e prisão. Tem salões e quartos ricamente decorados, acomodações para milhares de soldados, numerosas masmorras em sua desconfortável prisão subterrânea, e um estábulo para grifos de combate. Todos os aposentos são iluminados por magia.

• **O Templo Afiado.** Onde soldados e cidadãos de Tarma prestam honras ao Deus da Guerra. Seus grandes salões abrigam altares onde soldados agraciados com a vitória em batalha deixam armas como oferenda. Os clérigos da guerra freqüentemente atuam junto aos soldados, lutando ou curando os feridos. Fica localizado no interior da Segunda Muralha.

• **Escola de Magia Militar.** Magia arcana é considerada valiosa contra as hordas. A Escola treina magos para integrar as tropas e oferecer-lhes suporte arcano. Magos de combate usam magias ofensivas, defensivas e para reconhecimento. Os mais experientes fabricam poções e outros itens mágicos menores usados pelas tropas. Localiza-se no interior da Terceira Muralha.

• **Praça Escarlate.** Ponto de encontro para cidadãos e soldados em treinamento, este grande espaço aberto fica dentro da Quarta Muralha. O nome vem dos ladrilhos de cor vermelha, em homenagem aos deuses da guerra. A Praça costuma sediar feiras, torneios e um ocasional duelo entre soldados mais esquentados.

Idéias para Aventuras

• **A Elite.** Em Tarma, aventureiros são requisitados em missões de reconhecimento, captura e resgate, onde pequenos grupos são mais valiosos que grandes tropas.

• **Busca e Destruição.** Os heróis recebem a missão de percorrer as planícies e penetrar em um acampamento das hordas, para eliminar um chefe hobgoblin, conhecido como um brilhante estrategista.

• **"Assassino!"** Mirna Valleth sofre uma tentativa de assassinato. Suspeitando de uma conspiração, ela não diz nada ao Conselho. Contrata os heróis para investigar o crime e descobrir o mandante.

• **O Resgate.** Um comandante veterano de Tarma é capturado pela horda, que exige uma grande quantia por seu resgate. Os heróis ficam encarregados de levar o tesouro, ou conduzir uma missão paralela para salvar o comandante.

Mirna Valleth: se você vai criar problemas na cidade, entenda-se com ela

Galinnar
a Cidade Sobre as Águas

por Giltônio Santos

Em uma região remota, onde outrora viveu um povo amado pelos deuses, a cidade de Galinnar luta para manter-se firme sem um terreno onde sustentar-se. Galinnar existe suspensa por pilares ancestrais, pouco acima das escuras águas do oceano.

No passado mítico, a região onde hoje se localiza Galinnar foi um grande arquipélago, habitado pela nação humana dos Dwor'kin, possuidores de grande magia e entendimento do mundo. Suas ilhas eram eternamente protegidas pela força divina, e seus reis falavam diretamente aos deuses, dos quais eram descendentes.

O arquipélago viveu em prosperidade durante muito tempo, até que seus governantes se voltaram contra os deuses — planejando usar seu conhecimento para tornarem-se eles mesmos criaturas de poder divino. Indignado com o desafio, o panteão dos Dwor'kin decidiu afundar o arquipélago, levando extinção ao povo ingrato.

Entre os deuses, apenas o Deus do Oceano era contra o castigo, pois amava os povos que viviam no litoral, e não queria vê-los sofrer por culpa de seus líderes arrogantes. O Senhor dos Mares ergueu pilares místicos do assoalho oceânico, que seriam alicerces para os Dwor'kin sobreviventes. Avisados em seus sonhos antes da catástrofe divina, os clérigos levaram suas famílias e amigos para a segurança em bar-

cos e ilhas vizinhas. Então testemunharam o arquipélago afundar, levando para sempre sua gloriosa civilização.

Galinnar resistiu, contra todas as expectativas. Outros teriam buscado uma nova morada, mas seus habitantes sobreviventes ficaram, orgulhosos com a honra concedida pelo Deus dos Mares.

Galinnar sustenta-se sobre os pilares do Senhor dos Mares, onde foram construídas variadas edificações, conectadas por pontes e barqueiros, que levam e trazem pessoas dia e noite. Outras habitações estão localizadas em pequenas ilhas restantes, assim como nas regiões de atóis.

Sem terras onde cultivar, Galinnar depende da importação de produtos agrícolas, madeira e minérios. Suas principais atividades econômicas são a pesca e a coleta de pérolas; sua joalheria com pérolas é motivo de orgulho, atraindo compradores de várias partes do mundo.

O porto de Galinnar é movimentado, com embarcações estrangeiras chegando e saindo todos os dias. A população local não é exatamente hospitaleira, mas recebe com atenção aqueles que têm algo a oferecer.

No passado, a região serviu como ancoradouro para piratas e contrabandistas. Mas, há várias gerações, o Conselho dos Anciões que governa a cidade passou a repudiar a prática de negociar com esse tipo de gente, em favor de um comércio sólido e honesto com as nações do litoral.

Pontos de Interesse

• **O Mercado de Galinnar.** Localizado não muito distante do porto principal, vende de tudo um pouco, embora a produção local seja concentrada em peixe e frutos do mar. A maioria dos artigos tem preço superior àquele praticado em terra firme, mas eventuais peças de joalheria podem ser adquiridas a preços mais acessíveis, assim como uma saborosa bebida feita à base de algas marinhas.

• **O Templo das Ondas.** Este templo não tem um sacerdote responsável desde o retiro de Haradus, que foi viver longe da agitação urbana. Voluntários se revezam para manter o local limpo e garantir que as portas estejam abertas para os viajantes. A superstição local diz que sair de Galinnar sem visitar o templo atrai tempestades assim que seu navio deixa o porto. A maioria dos marinheiros não ousa contrariar a tradição, e trata de prestar homenagem ao patrono.

• **O Lago de Tarkas.** Um dos locais mais interessantes e misteriosos da cidade. Trata-se de uma lagoa com não mais que 50m de diâmetro, represada por recifes de coral e alimentada pelas águas oceânicas, com as quais se comunica por baixo. A água no lago é potável, ideal para consumo humano. Este local místico é protegido pelos próprios cidadãos, mas suas águas são livres para todos. O Lago de Tarkas é visto como um presente divino, sendo costume local banhar ali os filhos recém-nascidos, para que cresçam fortes e protegidos pelos deuses.

• **A Torre Verde.** Morada do mago Vilthmor, raramente recebe visitas. Seu interior é protegido magicamente com alarmes e magias — que não matam, mas imobilizam ou retardam qualquer invasor até a chegada do próprio mago, ou a guarda da cidade. Tesouros mágicos esperam por aquele que conseguir vencer a segurança da torre.

Personalidades

• **Ilmo Marguth.** Dono de uma das principais joalherias de Galinnar, e membro mais conhecido e respeitado do Conselho dos Anciões. Aos setenta anos, aparenta muito menos e controla pessoalmente seus negócios, com a ajuda dos filhos Sean e Jen Marguth. Ilmo tem certa influência sobre os outros membros do conselho, de forma que sua visão de Galinnar tem prevalecido; um centro de troca, onde os governantes devem interferir o mínimo possível nos negócios particulares.

• **Yad Karkoren.** Aventureiro de outros tempos, que fixou residência em uma ilhota próxima ao porto principal. Costumava ser um combatente ímpar, e ainda possui algumas relíquias de suas aventuras — que guarda com ciúmes, longe dos olhos de ladrões ou mesmo potenciais compradores. No entanto, Yad gosta de compartilhar histórias de aventuras, que podem levar jovens heróis a lugares que ele mesmo não teve chance de explorar.

• **Iza Talkon.** A jovem herdou do pai, o guerreiro aposentado Rulmus Talkon, sua posição como chefe da pequena guarda de Galinnar. Não tem muitos homens sob seu comando, mas até hoje a cidade não teve problemas com os quais não pudessem lidar. Iza ainda possui dúvidas quando à sua competência para assumir o lugar do pai, mas é carismática, e conquistou o respeito dos soldados com atitudes sempre firmes diante dos problemas.

• **Haradus.** Sacerdote Daquele que Caminha nas Ondas, o deus que salvou alguns poucos Dwor'kin da vingança de seus pares. Pode ser encontrado em sua morada nos atóis, longe da balbúrdia da cidade, que visita eventualmente para participar das reuniões do conselho ou avisar sobre um sinal enviado pelas divindades. Haradus dificilmente se envolve em assuntos mundanos, e não costuma tratar bem aqueles que o procuram em busca de curas mágicas ou outros tipos de auxílio divino.

• **Vilthmor.** Um mago poderoso, abandonou a terra natal e uma vida de aventuras para viver em Galinnar e estudar o misticismo associado à cidade. Não costuma receber muitas visitas em sua "torre" (uma pequena edificação em uma ilha pouco mais isolada do centro urbano), mesmo porque é visto com desconfiança por aqueles que não compreendem suas pesquisas. Quando chamado para auxiliar a cidade, no entanto, o mago sempre demonstra disposição e poder suficiente para resolver os problemas.

Idéias para Aventuras

• **Aventura Submarina.** Os Dwor'kin foram engolidos pelas águas oceânicas em represália à sua arrogância. Levaram consigo uma civilização rica, cujos tesouros perdidos agora descansam no fundo do oceano, exatamente abaixo de Galinnar. Aventureiros podem contar com uma companhia de navegação, ou mesmo o mago Vilthmor, para patrocinar a empreitada.

• **Clérigo Exilado.** Era um dia como outro qualquer, quando o sacerdote Haradus abandonou o templo e foi viver sozinho em um atol distante, onde agora raramente fala com alguém, estrangeiro ou galinnariano. Ele conserva seus poderes, e eventualmente envia sinais dos deuses para seu povo. Mas o que realmente aconteceu com Haradus?

• **Os Piratas Atacam!** Em busca da riqueza que circula todos os dias no porto da cidade sobre as águas, um navio pirata começa a agir na região, afundando barcos e causando grande preocupação aos membros do conselho. Os aventureiros eventualmente serão procurados e contratados por Iza, mas poderão ajudar a resolver o problema? Talvez uma investida cuidadosa seja a chave para derrotar os inimigos e expulsá-los em definitivo da região de Galinnar.

ALQUIMIA DE COMBATE

O alquimista de combate: ele pode parecer engraçado, mas espere até você precisar respirar...

PARA VOCÊ EXPLODIR TUDO NOS REINOS DE FERRO (E ONDE MAIS VOCÊ QUISER!)

Uma ciência nobre, estimada como método para produzir remédios, substâncias restauradoras e materiais tratados, a alquimia é um caminho respeitável nos Reinos de Ferro. Contudo, empregada por mercenários e aventureiros, torna-se menos "ciência" e ainda menos "nobre" — mas sim uma arma potente e grande equalizador. Algumas das mais perigosas aplicações da ciência alquímica não emergem da necessidade, mas do desejo de destruição e vingança.

Os alquimistas criaram as primeiras armas de fogo, para equipar o Exército do Trovão contra os Orgoth. Ao longo dos séculos, mentes ágeis/ás continuaram a desenvolver novos e letais usos desses princípios, como as granadas-relógio. Apenas recentemente essas armas tornaram-se disponíveis para uso individual. Hoje em dia, mercenários, rebeldes e renegados vêem as armas alquímicas como excelentes ferramentas para alcançar seus objetivos dentro e fora do campo de batalha.

O domínio da alquimia prova que conhecimento é poder.

Uma granada é apenas um reservatório próprio para usar substâncias alquímicas perigosas em combate — desde um frasco de vidro com ácido até esferas pesadas de ferro contendo pólvoras explosivas. O Mestre pode optar por permitir que jogadores inventem seus próprios coquetéis letais, a partir de substâncias alquímicas descritas no *Livro do Mestre* e *GPRF*.

Uma granada pode ser detonada com o impacto (como um frasco que quebra ao ser lançado) ou algum tempo após sua ativação (como uma granada com detonador de tempo).

Granadas de Impacto. São projéteis de vidro ou metal, que se quebram com o impacto. São tratadas como projéteis de área, e arremessadas com um ataque de toque contra um alvo, ou contra um lugar específico no mapa de combate. Fabricá-las requer no mínimo 6 graduações em Ofícios (alquimia).

Granadas de Detonação. Explodem e causam dano em uma área. Um teste de resistência de Reflexos (normalmente contra CD 16) pode ser feito para reduzir o dano à metade. Granadas de detonação exigem uma ação padrão e um teste de Ofícios (demolição, CD 6) para serem preparadas, antes de detonar 1 a 3 rodadas depois.

Mais complexas que as granadas de impacto, estas armas são muitas vezes segredos científicos ou militares: o Mestre é encorajado a usar suas fórmulas de fabricação como tesouros conquistados pelos jogadores após missões difíceis. Fabricá-las requer no mínimo 6 graduações em Ofícios (alquimia) e 4 graduações em Ofícios (demolição).

Em caso de erro, com qualquer tipo de granada, use as regras de projéteis de área para determinar onde a granada vai cair.

Granadas Ácidas

Tipo: Impacto

Estas granadas utilizam substâncias cáusticas concentradas, como ácidos naturais (utilizados por alquimistas gobbers) contidos em frascos de vidro. Quando tocam o alvo, fazem carne e metal escorrerem como cera quente, e muitas vezes resultam em desfigurações e ferimentos horrendos.

Granadas Ácidas

Nome	Dano por impacto direto	Dano por dispersão	Ofícios (Alquimia)	Custo
Padrão	1d6	1	CD 15	10 PO
Aranha da cripta	2d10	4	CD 18	45 PO
Bile de dragão	1d6+2 x 2 rodadas	6	CD 25	300 PO
Limpa-ossos	1d6 contra carne	1	CD 15	8 PO
Saliva de lemax	2d4+2	3	CD 18	36 PO
Vitríolo (verde)	1d6+1	1	18	18 PO

Reinos de Ferro

Este artigo foi publicado originalmente pela *No Quarter*, revista norte-americana especializada em *Reinos de Ferro*, e gentilmente cedido à *DragonSlayer* pela Editora Jambô.

Nos Reinos de Ferro você embarca em uma jornada ao mundo da Fantasia Forjada em Metal, uma terra onde veteranos durões equipam-se de armaduras de metal enegrecido e empunham pistolas fumegantes. Onde gigantes-a-vapor vomitam cinzas e fumaça nos campos de batalha e nas ruas de cidades e fortalezas. Onde a tecnologia a vapor se funde com o poder da magia.

O ***Guia de Personagens dos Reinos de Ferro*** é o livro básico para este cenário premiado com o ENnie Awards 2005. Ele contém:

- Novas classes básicas e de prestígio.
- Toneladas de novas perícias, talentos, magias e equipamento.
- Explicações detalhadas sobre a magia e os segredos da mekânica.
- Doze grandes grupos étnicos humanos de Immoren ocidental.
- Detalhes sobre as várias raças não-humanas: elfos, anões, goblins, ogrun, trollóides e outros!
- Informações essenciais sobre cosmologia e religião.

Alquimia para Todos

A ciência da alquimia é uma atividade prática e empírica nos Reinos de Ferro, empregada por boticários, cirurgiões, mercenários e aventureiros. Embora as substâncias alquímicas mais potentes demandem habilidade de conjuração, muitos outros preparados exigem apenas um conhecimento mundano da ciência — nos Reinos de Ferro, diversos itens alquímicos podem ser produzidos por não-conjuradores. Consulte o *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro* para conhecer esses itens.

A habilidade de produzir substâncias alquímicas não-mágicas como antitoxinas, remédios, ácidos e até venenos torna-se uma adição valiosa durante aventuras longe dos recursos da civilização, como jornadas marítimas ou explorações das Planícies da Pedra Sangrenta.

Os personagens não precisam gastar suas limitadas graduações em perícias para aprender alquimia. Nos Reinos de Ferro, qualquer um com tempo, dinheiro e acesso a educação superior pode adquirir graduações no ofício. Se o Mestre permitir, um personagem jogador pode adquirir graduações em Ofícios (alquimia) freqüentando uma universidade que ensine essa ciência. Regras para aprendizado em universidades serão apresentadas no futuro acessório *Guia de Mundo dos Reinos de Ferro*, a ser publicado pela Jambô.

Granadas ácidas normalmente não estão disponíveis no comércio normal: personagens jogadores devem procurar alquimistas renegados dispostos a fabricá-las sob encomenda.

Granada de Concussão

Tipo: Detonação

Utiliza um volume de "ar verdadeiro" — um gás alquímico conhecido por suas qualidades expansivas. Ar verdadeiro é capturado, liqüefeito através de um processo de tratamento e então resfriado e armazenado dentro da granada. Quando a bomba é detonada, o ar verdadeiro é aquecido e liberado. O resultado é um choque de ar, que se expande em forma esférica e derruba todos a até 3m (quando falham em um teste de Reflexos, CD 18). Em caso de falha, a vítima fica caída.

Um efeito secundário é que o golpe de ar causado pela granada pode dispersar gases ou apagar chamas como uma magia *lufada de vento*, com 3m de raio.

Fabricação: CD 24
Custo: 50 PO.

Granada de Fedor

Tipo: Detonação

Esta esfera de ferro com 12 centímetros de diâmetro é forjada com fendas especiais, que liberam um gás de cheiro terrível e nauseante.

A nuvem tem 3m de raio e dura 4 rodadas. Qualquer criatura viva na área de efeito deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 17) ou ficará nauseada. Esta condição dura enquanto a criatura permanece dentro da nuvem, e durante 1d4+1 rodadas depois de deixá-la. Qualquer criatura bem-sucedida no teste de resistência, mas que permaneça na nuvem, deve fazer um novo teste por rodada.

Fabricação: CD 25
Custo: 100 PO.

Granada de Fumaça

Tipo: Detonação

Contém um produto alquímico que produz nuvens densas de fumaça acinzentada obscurecente, cobrindo um raio de 3m com um efeito similar à magia *névoa*, e dissipando-se naturalmente.

Fabricação: CD 24
Custo: 25 PO.

Granada de Luz

Tipo: Detonação

Esta granada contém um produto alquímico reagente ao calor, que brilha com intensidade incrível no momento da detonação, cegando aqueles que olham diretamente para ela.

Alquimista gobber: compre suas granadas, mas não aceite um convite para jantar

Desistindo da magia e jogando granadas, mesmo assim você vai meter a mão na sujeira

Personagens a até 3m devem ser bem-sucedidos em um teste de Reflexos (CD 16) ou ficam ofuscados (redutor de –1 em testes de ataque, Observar e Procurar) durante 1 minuto.

Fabricação: CD 20
Custo: 25 PO.

Granada Explosiva

Tipo: Detonação

Esta granada é preenchida com dois compartimentos de pólvoras explosivas. Criaturas a até 3m da detonação podem tentar um teste de Reflexos (CD 16) para reduzir o dano à metade.

Fabricação: CD 25
Graduações mínimas: Ofícios (alquimia) 6 graduações, Ofícios (demolição) 4 graduações.
Custo: 50 PO.

Granada Incendiária

Tipo: Detonação

Esta granada contém fogo alquímico e, quando explode, espalha chamas a até 3m. Criaturas na área afetada podem tentar um teste de Reflexos (CD 16) para reduzir o dano à metade.

Na rodada seguinte, criaturas que estavam na área da explosão sofrem 1d10 pontos de dano adicional por fogo. Uma criatura pode usar uma ação de rodada completa para extinguir as chamas antes de sofrer o dano adicional. Fazer isso exige um teste de Reflexos (CD 16).

Fabricação: CD 25
Custo: 30 PO.

Óleo Cegante

Tipo: Impacto

Uma granada perigosa, que cega suas vítimas. O óleo cegante é uma substância viscosa e negra que seca rapidamente, semelhante a cola, contida em uma esfera leve de metal. Um ataque de toque é necessário para que a substância tenha efeito. Óleo cegante não causa dano por dispersão.

Personagens atingidos ficam cegos por 1d4 rodadas. Personagens usando óculos de proteção podem removê-los (uma ação de movimento) para voltar a enxergar. Óleo cegante não é solúvel em água, só pode ser removido dos olhos com farta aplicação de álcool forte (como uísque ou vinho) ou solvente alquímico. Isso requer uma ação da rodada completa.

Fabricação: CD 25
Custo: 60 PO.

Equipamento de Combate para Alquimistas

No campo de batalha, até alquimistas precisam estar preparados para a violência. Às vezes é necessário atravessar suas próprias névoas corrosivas e jatos cáusticos, como se tudo fosse uma chuvinha de primavera. Estes são alguns itens valiosos para alquimistas que entram em combate.

Barba do Alquimista: esta máscara de gás oferece um bônus de +10 em testes de resistência (normalmente de Fortitude) contra venenos inalados, gases e efeitos similares. Normalmente encontrada apenas em laboratório, também pode ser usada em combate.

Usar uma barba do alquimista apertada no rosto limita a voz do usuário, impossibilitando a conjuração de magias com componentes verbais e palavras de comando para itens mágicos. Além disso, impede que o usuário beba poções. Os visores de vidro da máscara provocam redutor de –2 em testes de Observar. Vestir ou remover a barba do alquimista é uma ação de rodada completa. Preço: 125 PO.

Capa do Alquimista: esta capa, feita para uso em combate, protege contra dano de dispersão por projéteis de área (resistência 1 contra ácido, fogo e frio). Preço: 90 PO.

Óculos Fura-Bruma: estes óculos tratados alquimicamente são construídos com lentes que permitem ao alquimista enxergar através da bruma mais espessa, como se fosse ar límpido. Desde que o usuário possa enxergar, as lentes eliminam qualquer chance de erro devido a camuflagem de condições enevoadas, para distâncias até 30 metros. Preço 2.500 PO.

Gorman di. Wulfe, Alquimista Renegado

O alquimista ryn conhecido simplesmente como "o Lobo" obteve uma ampla reputação por sua loucura destrutiva e disposição a vender seus serviços a qualquer comprador.

Como alquimista de combate por excelência, ele inventou diversas granadas especiais para destruir ou atrapalhar seus inimigos — nenhuma das quais conhecida por outros praticantes da arte. Embora tenha sido um membro da Ordem do Crisol Dourado, guarda seus segredos com avareza, e recusa-se a colaborar com seus colegas. Se há ordem na loucura de Gorman, ela está enterrada nas equações de sua mente — um labirinto que talvez deva permanecer inexplorado...

CLASSES MONSTRUOSAS

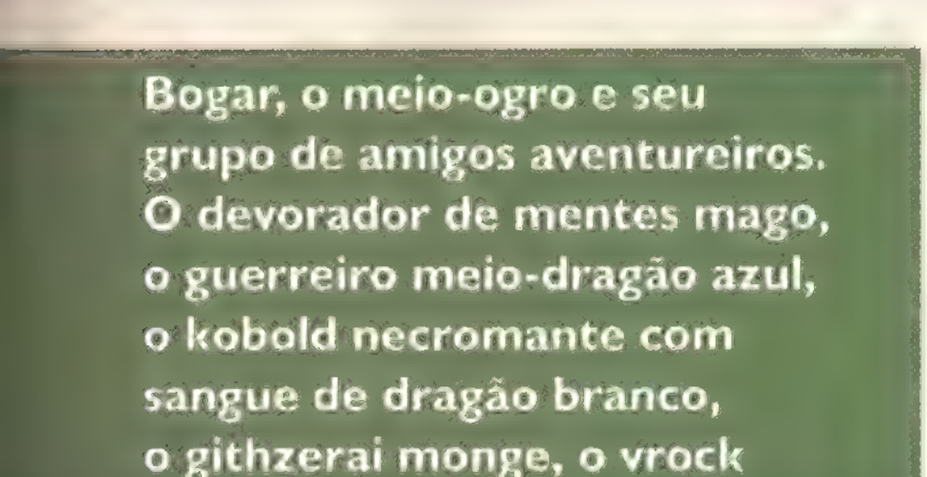
Monstros sempre foram os grandes antagonistas nos mundos de fantasia. Seja você um deles e mostre quem é o verdadeiro herói. Por MEDC e MAW

Em jogos de RPG, os maiores desafios sempre partem dos vilões, e esses se tornam mais grandiosos e memoráveis quando fogem do comum, quando os inimigos são monstruosidades. Combater a força impressionante de um ogro, vencer o poder psíquico de um devorador de mentes ou arrecadar o enorme tesouro de um recém-abatido dragão, são tarefas impressivas e dignas de lenda. Mas, nem sempre as coisas saem como planejado, o ogro pode riscar mais uma morte em sua clava, o devorador pode conquistar seu jantar de miolos e o dragão geralmente fica mais rico. Então, o que fazem essas criaturas quando não são vencidas ou importunadas por aventureiros? Essa pergunta já deve ter circundado a cabeça de muitos RPGistas, e com ela a imaginação começa a trabalhar. É neste momento — onde o jogador imagina um ogro chefe de um clã, desbravando montanhas ou um devorador de mentes explorando ruínas arcanas antigas em busca de poder — que vem uma grande idéia: Por quê não jogar com essas criaturas?

Jogar com monstros, a primeira vista, parece muito tentador, ainda mais quando se observam as habilidades, atributos e poderes especiais que cada um tem. Um guerreiro troll ou uma succubus feiticeira dariam ótimos personagens. Então, o que detém muitos jogadores de escolher sua raça não no *Livro do Jogador*, mas sim no *Livro dos Monstros*? Certamente, algumas das explicações são: a dificuldade em lidar com as regras, o alto custo para se obter a raça (níveis de ajuste) e o problema de interpretação.

Para resolver esses entraves, essa matéria foi criada. As regras simples e o custo para jogar com monstros serão substituídos por um artifício muito interessante que é o de transformar as raças monstruosas em classes. Ou seja, para um jogador começar a aventura com um Azer guerreiro, ele teria que partir já do sétimo nível (4 de ajuste de nível, mais 2 DVs do Azer e mais o nível de guerreiro), difícil se o mestre quiser fazer uma campanha que se inicie no primeiro nível. Então, a solução possível (retirada originalmente do livro *Savage Species*, ainda não traduzido), é dividir os 6 níveis que o Azer necessita para ter todos seus poderes. A cada avanço, ele ganha mais atributos que ao final serão tudo o que a raça representa.

Esse método soluciona o problema das regras e de custo, mas e a interpretação? Jogar com monstros não é a mesma coisa que fazer um aventureiro elfo ou anão. A interpretação será um trabalho a ser desenvolvido mutuamente entre jogador e mestre, mas o conto introdutório abaixo podem dar algumas idéias.



Bogar, o meio-ogro e seu grupo de amigos aventureiros. O devorador de mentes mago, o guerreiro meio-dragão azul, o kobold necromante com sangue de dragão branco, o githzerai monge, o vrock clérigo e a ladina tiefling

BOGAR, O OGRO HERÓI

O pequeno reino de Ozymias era conhecido por ser o berço de cultura e erudição em terras longínquas do oriente. Bardos, acadêmicos, magos e cientistas formavam a corte denominada Escola. O rei Talaustre, supremo filósofo, também era guardião de um segredo cobiçado por muitos outros governantes: os códigos mágicos para abrir a caixa de Giaris, um intrincado cofre que enclausura o Index, o livro mais raro entre todos, um verdadeiro artefato capaz de feitos inimagináveis.

O avanço intelectual do reino era sua maior força, o segredo de Giaris não passava de geração em geração, mas sim pela eleição de um novo guardião nomeado por consenso da Escola. Assim, o Index estaria sempre protegido de interesses mesquinhos que herdeiros reais certamente poderiam nutrir.

A vida em Ozymias era pacata, fora a produção incessante de artes das mais variadas formas, a agricultura progredia magistralmente com o emprego de técnicas arrojadas no cultivo de frutas, hortaliças, vegetais e flores. Claro que fixas, brigas e até crimes figuravam esporadicamente entre as fortalezas do burgo, mas paz e prosperidade pairavam absolutas naquele local.

Ataques de ameaças externas, criaturas e monstros traiçoeiros, eram facilmente repelidos pela guarda local, formada por intelectuais com apreço pelo desenvolvimento físico do corpo e por estudiosos de caminhos marciais, além de diversos entusiastas da complicada arte da estratégia de combate.

Porém, chegou o momento em que o caráter teórico dos guerreiros de Ozymias não correspondeu à necessidade do empirismo e experiência de luta. As investidas de criaturas torvam-se cada vez mais freqüentes e perigosas, parecia que o inimigo ganhava força e determinação a cada expurgo. O caos sobrepujou a paz quando as fortalezas cederam pela primeira vez e diante de uma iminente catástrofe, uma salvação despontou em um pergaminho trazido por aves de correio.

Uma milícia de cavaleiros nômades, famoso grupo mercenário que presta serviço somente para homens de bem, precisava de abrigo durante sua passagem pelo oriente e com certeza o reino de Ozymias seria anfitrião caso o problema dos ataques fosse resolvido.

É impressionante como o homem por mais intelectualizado e lúcido, quando pressionado por um problema intrincado, passa a ser totalmente ingênuo. O rei Talaustre acolheu a armada de 50 cavaleiros, que não precisaram despender grandes esforços para acabar com a invasão. O mal fora combatido, mas o começo da perdição de Ozymias fora marcado.

Após a vitória, os cavaleiros foram clamados heróis e odes tocaram nas tavernas, uma nova inspiração para os bardos do reino. De todos os cavaleiros, apenas um, o líder, se pronunciava. Os demais permaneciam calados, em uma obediência incólume. Apesar de taciturnos, eram muito respeitosos, não incomodavam a ninguém.

Dias se passaram, que formaram meses e depois anos. Ataques nunca mais ocorreram, mas era público que o reino estava protegido. Elore, chefe dos nômades, tornou-se muito próximo de Talaustre, que impressionava-se com suas histórias de combate e da sua engenhosidade em manter seus guerreiros obedientes. Ele havia criado um símbolo, que todos carregavam em ornamentos amarrados ao pescoço. Tal peça representava algo quase que divino para os cavaleiros, que mediante ao poder da oratória e persuasão de Elore, só atendiam ao dever e à servidão. Um exército bom é um exercito coeso, essas eram as palavras do grande líder.

Chegou o dia da despedida e Elore

disse ao rei que precisava partir. Afinal, os cavaleiros nômades nunca deveriam criar raízes, outros povos, em outros lugares necessitariam de ajuda. Talaustre, triste e um pouco preocupado, insistiu para que os guerreiros ficassem, mas sabia que estava sendo emotivo e um homem da razão não deve ir contra a lógica. Enfim, aceitou o que era inevitável, mas antes daria uma festa com muito vinho e especiarias para homenagear tão nobres amigos, que nunca pediram nada em troca a não ser um abrigo, por todos os anos de proteção.

Nunca em Ozymias uma festa havia sido tão bem preparada como aquela. Todos estavam felizes, aquecidos e inebriados pelo ótimo vinho. Todos menos os nômades, que devido a um juramento não bebiam sequer uma gota de álcool. Mas ao aproximar da madrugada, a musica no salão do castelo foi interrompida pelo estrépito dos pesados portões batendo ao serem fechados com violência. Um círculo bem formado com os guerreiros de Elore fechavam todas as saídas.

Talaustre urrou quando a lâmina de Elore o atravessou. Seu olhar incompreendido logo desanuviou e toda a ingenuidade de outrora foi trocada pela simples constatação do óbvio.

- O segredo de Giaris! Isto que procurava desde o início? Eu confiei em você, como fui tolo...

Uma risada gutural e inumana gorgolejava de Elore. O guerreiro levantou o símbolo dos nômades bem alto e o espatifou com a mão. Uma luz verde emanou e os demais ornamentos, presos nos pescoços dos seus fiéis seguidores, também se romperam. Gritos e morte se espalharam junto a bizarra transformação do exército: antes humanos, os nômades cresceram e assumiram a forma de gigantescos ogros. Elore era diferente, similar aos demais, mas com a pele azulada e uma fisionomia que transparecia uma maldade inteligente.

Chorando sobre o corpo quase sem vida de Talaustre, Maya a princesa de Ozymias não acreditava na iminente morte de seu pai, tudo era tão irreal! Suas lágrimas caíam em seu ventre protuberante, ela estava grávida. Elore olhou a cena com desdém, levantou sua espada e balbuciou palavras enigmáticas, chamas negras tomaram conta da lâmina que desceu em direção de Maya.

O golpe seria fatal, mas fora parado pelo machado de um ogro, servo de Elore. A confusão agora tomava conta do rosto do falso general e a princesa horrorizada suspirou reconhecendo os olhos do monstro que a salvara.

- É mesmo você, meu amor?

O ogro apenas assentiu. A surpresa foi o algoz de Elore, decapitado sem piedade por seu improvável oponente. Quando a cabeça do traidor rolou no chão, os demais ogros que estavam combatendo o fraco exército de Ozymias entraram em um frenesi selvagem e começaram a destruir tudo e todos a sua volta.

Bogur, o outrora amante da princesa por alguma razão desconhecida não se descontrolou, parece que magia nenhuma vinda de Elore fazia efeito sobre ele. O inusitado herói agarrou a princesa que acabara de ouvir as últimas palavras de seu pai, colocou-a no ombro e partiu em fuga daquele pandemônio...

O reino de Ozymias havia caído, a cultura e erudição foram consumidas pelo fogo. Os ogros se dispersaram e voltaram a sua brutal normalidade. Construções, campos e plantações foram resumidas a charnecas queimadas e pântanos fétidos. Bogur, a princesa, o segredo de Giaris e por conseqüência o Index nunca mais foram vistos.

Este é o começo da história de um filho de Ozymias, o último descendente do segredo, o meio-ogro Bogar.

Mesmo de volta a sua condição natural, o pai de Bogar havia se transformado permanentemente. O amor realmente salvou-lhe de sua bestialidade, mas o preconceito dos outros nunca o deixariam seguir um rumo convencional, uma vida fortuita e simples. Desde sua infância, a sina do pai acompanhava Bogar, que ao passar dos anos não conseguia se encaixar em milícias civilizadas apesar de seu valor em combate.

Maya lhe ensinava a seguir o caminho do bem, não importando qual fosse a reação dos outros. A princesa sem reino também lhe passou, no seu décimo sexto aniversário, o segredo de Giaris. Bogar sabia que nunca teria uma carreira a não ser que fizesse algo com seus próprios recursos e esforços. A confirmação desta cruel verdade veio quando seus pais foram assassinados por um grupo de aventureiros que clamavam ter acabado com um terrível ogro que mantinha cativa uma humana já consumida pela loucura.

Foi difícil para Bogar não procurar vingança. O preconceito nunca acabaria se ele justificasse a ignorância alheia massacrando o grupo, assim como um monstro faria sem pestanejar. Em vez disso, Bogar partiu e decidiu que seria não só o guardião do segredo mas também começaria a montar um exército de verdadeiros cavaleiros nômades, formado por excluídos e injustiçados.

Sua jornada iniciaria solitária, até que achasse os companheiros ideais. Seu lema era manter sua palavra a qualquer custo, pois seria a única maneira de ganhar a confiança dos outros. Sempre cumpriria seus acordos e nunca realizaria qualquer ato desprezível ou maldoso. Provaria ao mundo hipócrita que existia um lugar para ele e para qualquer pessoa de bem, seja ela humana ou não...

O conto acima demonstra uma das principais atitudes que o jogador deve ter antes de jogar com um personagem monstruoso: fazer um bom "background". Além de explicar o motivo da criatura não se portar como os seus pares, ou seja, sanguinariamente na maioria dos casos, já dá margem ao mestre iniciar sua aventura com ganchos interessantes que auxiliam o uso de heróis monstros no jogo. Abaixo seguem algumas dicas para usar as classes monstruosas mais adequadamente.

1) **A síndrome do apelão:** é fácil deixar-se levar pela matemática e querer fazer um personagem monstro apenas pelos bônus, um erro grave. Escolha seu monstro por motivos de afinidade ou desafio, não por vantagens.

2) **Ser mau é difícil:** legal! O Mestre deixou que eu pegasse um beholder como jogador! Oba! Serei invencível, vou destruir e desintegrar todos! Morram magos, meu campo de anti-magia é supremo! Ora, ora, o que temos aqui!? Um jogador empolgado com o seu beholder ou um beholder sendo manipulado por um jogador? A segunda escolha é mais acertada. Todos os jogadores ficam com vontade de fazer o que Mestres fazem., controlar monstros vis e cruéis, mas isto não é interpretar. Se for realmente pegar um mons-

tro, não seja um monstro, é óbvio demais! Esqueça do mau, esta tendência não serve para heróis interpretando monstros, não faz sentido para a aventura. O desafio é ser diferente dentro de um cenário maniqueísta. Surpreenda a todos.

3) Complexo de Frankenstein: aceite que seu personagem será perseguido, afinal você monstro. O Mestre não estará te marcando, os PdMs serão sempre desconfiados, ou seja, tente não levar TUDO para o lado pessoal.

4) Diferente é igual a diferente: por ser um monstro, você terá grandes dificuldades em achar itens, roupas e até lugares que se encaixem no perfil da criatura. Não são todas as tavernas que terão gemas preciosas para servir ao xorn bárbaro do grupo, ou armorarias que fazem cotas de malha com aberturas para as asas de um vrok.

5) Tudo fica mais difícil: sabemos que você poderá ser bem diferente e precisará se acostumar com isso. Não ter mãos pode ser complicado, descer uma escadinha em caracol com quatro patas é CD quase épico, e principalmente, ser extremamente inteligente ou sábio não significa só ter mais perícias ou um enorme bônus de Vontade, mas sim estar acima de certas convenções e lógicas banais. Tire proveito, sempre da maneira certa, das suas diferenças.

MONSTROS COMO CLASSES

Dividir as habilidades, poderes, DVs, talentos e perícias de monstros como se fossem níveis de uma classe é uma alternativa excelente para avançar tais criaturas. Isso permite que jogadores comecem desde o início a jogar com sua raça preferida sem que esteja desbalanceado em relação aos seus amigos e ainda, mestres espertos, poderão fazer uso de monstros que somente poderiam fazer frente a heróis de níveis altos em qualquer ocasião, bastándo regredir o poder da criatura ao ponto que desejar.

Começar na classe ogro pode não ser muito impressivo, mas quando se avança em todos os níveis a história é outra

CLASSES MONSTRUOSAS E AJUSTES DE NÍVEL

O ajuste de nível é importante para determinar o Nível Efetivo do Personagem da criatura base (veja Estruturação das Classes Monstruosas mais a frente) pois o NEP é quem define o número de níveis que a criatura terá para se desenvolver totalmente. Diferente das outras classes comuns, a classe monstruosa sempre possuí um número máximo de níveis que é igual ao NEP. Por exemplo, o NEP de um minotauro é 8, então sua classe terá 8 níveis.

Quando esse método é usado para criar um personagem, o ajuste de nível deve ser ignorado pois ele já estará incorporado nos níveis de desenvolvimento da classe monstruosa.

INICIANDO UMA CLASSE MONSTRUOSA

O único modo de obter um nível de uma classe monstruosa é ser o monstro. Um devorador de mentes não pode ser multiclasse com um minotauro, e nem humanos podem ganhar níveis de um Deva Astral.

ESTRUTURAÇÃO DAS CLASSES MONSTRUOSAS

Como dito anteriormente, uma classe monstruosa tem um número máximo de níveis que é igual ao seu Nível Efetivo de Personagem. Ao atingir o nível mais alto da classe, o personagem obtém todos os poderes e qualidades da criatura base, como descrito no *Livro dos Monstros*. Diferente das classes padrão do Livro do Jogador, classes monstruosas possuem características raciais, bem como características de classe. As características raciais são qualidades iniciais de cada criatura, algo que já é inerente do monstro e por este motivo não seria adequado dividir em níveis. As características de classe são poderes e desenvolvimento de atributos que podem ser conquistados ao longo do tempo.

Em conjunto com o mes-

ALGUMAS CRIATURAS COMPATÍVEIS COM CLASSES MONSTRUOSAS

Monstro	DV	Ajuste de Nível	NEP	Pontos de Perícia
Bugbear	3	+1	4	2 + mod de Int
Centauro	4	+2	6	2 + mod de Int
Gnoll	2	+1	3	2 + mod de Int
Grimlock	2	+2	4	2 + mod de Int
Kuo-toa	2	+2	4	2 + mod de Int
Minotauro	6	+2	8	2 + mod de Int
Ogro	4	+2	6	2 + mod de Int
Azer	2	+4	6	8 + mod de Int
Gárgola	4	+5	9	2 + mod de Int
Lamia	9	+4	13	2 + mod de Int
Medusa	6	+4	10	2 + mod de Int
Salamandra, Irmão de Fogo	3	+4	7	8 + mod de Int
Sátiro	5	+2	7	6 + mod de Int
Tritão	3	+2	5	8 + mod de Int
Troll	6	+5	11	2 + mod de Int
Barghest	6	+6	12	8 + mod de Int
Deva Astral	12	+8	20	8 + mod de Int
Succubus	6	+6	12	8 + mod de Int
Vrock	8	+8	16	8 + mod de Int
Kyton	8	+6	14	8 + mod de Int
Devorador de Mentes	8	+7	15	2 + mod de Int

tre, o jogador deve dosar todas as habilidades da criatura entre todos os níveis que ela necessita para se desenvolver e também escolher alguns pontos básicos para a raça ter como qualidade inicial. É importante notar que toda o monstro que tiver ajuste de nível, não ganhará DVs em todos os seus níveis. Usando o exemplo do minotauro que possui 6 DVs e 2 de ajuste de nível, ao chegar no oitavo nível de sua classe monstruosa, apenas terá 6d8 de vida mais os modificadores de Constituição e tantos outros. Tal fato não ocorre com um humano clérigo, por exemplo, que no oitavo nível terá 8 DVs totais.

Para começar, gere os atributos básicos (For, Des, Con, Int, Sab e Car) da mesma forma que para um personagem padrão. Depois disso aplique as características raciais nesses atributos (tal como um anão ganha Con e perde Car, um minotauro deve ganhar For e Des e perder Int e Cha). Seguindo, aplique as características do primeiro nível da classe monstruosa e siga desenvolvendo a criatura conforme vá passando de nível.

TAMANHO E DESLOCAMENTO

Um jogador monstro sempre começará no máximo em tamanho médio. Criaturas que são Grandes ou maiores como especificado no Livro dos Monstros, vão aumentando de tamanho à medida que avançam de nível. É sempre bom atentar para as penalidades e benefícios que resultam do aumento de tamanho (como CA, bônus de ataque, testes de Esconder-se, Furtividade e assim por diante).

O deslocamento pode e deve ser um fator que vá aumentando conforme o personagem ganhe níveis, basta assumir uma base de 9 m e acrescê-la progressivamente.

PONTOS DE PERÍCIA

Tal como uma classe padrão, a classe monstruosa também concede pontos de perícia normalmente. O primeiro nível da classe monstruosa também tem os pontos multiplicados por 4 e devem somar o modificador de Inteligência e seguis as características do tipo (como demonstrado no *Livro dos Monstros*).

ATAQUES NATURAIS

A grande maioria dos monstros possuí ataques naturais. Personagens pertencentes à classe monstruosa são proficientes com todos os tipos de ataques naturais que a criatura disponha. Usar um ataque natural não provoca ataques de oportunidade. Um personagem monstruoso pode usar qualquer de suas armas naturais como arma secundária, com uma penalidade de -5 nas jogadas de ataque. O talento Multi-ataque, diminuí essa penalidade para -2 nas jogadas de ataque com as armas naturais.

CLASSES MONSTRUOSAS E BENEFÍCIOS POR PROGRESSÃO DE NÍVEIS

Ao progredir de nível, o personagem monstruoso ganha alguns benefícios e limites básicos dessa progressão. Após a classe estar completa ele passa a seguir o padrão normal, como o número máximo de pontos de perícia que podem ser alocados (3 + nível e metade disso para perícias de outra classe), talentos extras (ganhos no 1º, 3º, 6º, 9º, 12º, 15º e 18º níveis) e acréscimos nos atributos (ganhos no 4º, 8º, 12º, 16º e 20º níveis).

CLASSES MONSTRUOSAS E MULTI-CLASSE

Um personagem monstruoso precisa progredir totalmente seus níveis de classe monstruosa antes de adquirir níveis em outra classe ou classe de prestígio padrão. Não é possível fazer uma multi-classe com outra classe monstruosa.

DOIS EXEMPLOS DE CLASSES MONSTRUOSAS

O OGRO

CARACTERÍSTICAS DA RAÇA

- Ajustes Iniciais de Atributos: +2 For, -4 Int, -4 Car
- Deslocamento: em terra 12m
- Visão no Escuro 18m
- Língua automática: Gigante

O OGRO

Nível	DVs	BBA	Fort	Ref	Vont	Pontos de Perícia	Especial
1º	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod de Int) x 4	Talento, Armadura Natural +3
2º	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod de Int	+2 For, +2 Con
3º	3d8	+2	+3	+1	+1	2 + mod de Int	Talento, Armadura Natural +4
4º	3d8	+2	+3	+1	+1	—	+2 For, +2 Con
5º	4d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod de Int	Tamanho Grande, Alcance 3m, +2 For, -2 Des
6º	4d8	+3	+4	+1	+1	—	+2 For, Armadura Natural +5

PERÍCIAS DE CLASSE

Escalar (For), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Int), Observar (Sab).

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

• Proficiência com armas e armaduras: ogros são proficientes com todas armas simples e marciais, com armaduras leves e escudo.

• Talentos: um ogro recebe talentos no 1º e 3º níveis. Depois do 6º nível ele passa a receber normalmente.

O TROLL

CARACTERÍSTICAS DA RAÇA

• Ajustes Iniciais de Atributos: +4 For, -4 Int, -2 Sab, -4 Car

• Deslocamento: em terra 9m

• Visão no Escuro 27m

• Língua automática: Gigante

PERÍCIAS DE CLASSE

Escalar (For), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Int), Observar (Sab).

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

• Proficiência com armas e armaduras: trolls são proficientes com todas armas simples e marciais mas não com armaduras.

• Talentos: um troll recebe talentos no 1º, 4º e 10º níveis. Depois do 11º nível ele passa a receber normalmente.

• Garras: o troll tem o ataque natural com as garras que inflige o dano indicado mais o bônus de força.

• Mordida: o troll tem o ataque natural com a mordida que inflige o dano indicado mais uma vez e meia o bônus de força.

• Rasgar (Ext): o troll conseguir acertar o oponente com dois ataques de garras, rasga o corpo da vítima e inflige automaticamente um dano adicional equivalente a dois ataques de garra mais uma vez e meia o modificador de Força.

Regeneração (Ext): trolls tomam dano normal de fogo e ácido. Se um troll perdem um membro, como o braço, tal parte cresce novamente em 3d6 minutos. A regeneração permite recolocar um membro perdido automaticamente se esse for pressionado contra a ferida originada da mutilação. A reneração cura por rodada os pontos indicados na tabela.

Um troll já é perigoso, imagine depois de alguns níveis de gerreiro a mais

O TROLL

Nível	DVs	BBA	Fort	Ref	Vont	Pontos de Perícia	Especial
1º	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod de Int) x 4	Talento, Faro, 2 Garras 1d4, Mordida 1d4, Armadura Natural +2
2º	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod de Int	+2 Des, +2 Con
3º	2d8	+1	+3	+0	+0	—	+2 For, Armadura Natural +3
4º	3d8	+2	+3	+1	+1	2 + mod de Int	Talento, Faro 3m, Regeneração 1, +2 Con
5º	3d8	+2	+3	+1	+1	—	Tamanho Grande, Alcance 3m, +2 For, Armadura Natural +4
6º	4d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod de Int	Garras 1d6, Mordida 1d6, +2 Con
7º	4d8	+3	+4	+1	+1	—	Faro 6m, +2 For, Armadura Natural +5
8º	5d8	+3	+4	+1	+1	2 + mod de Int	Rasgar, +2 Des, +2 Con
9º	5d8	+3	+4	+1	+1	—	Regeneração 3, +2 For, Armadura Natural +6
10º	6d8	+4	+5	+2	+2	2 + mod de Int	Talento, Faro 9m, +2 Con
11º	6d8	+4	+5	+2	+2	—	Regeneração 5, +2 Com, Armadura Natural +7

MOREANIA

RELÍQUIAS DE BRACHIAN

Por MAW e Paladino

Parte 1
O Vale da Caçada

"O Vale da Caçada" uma aventura para 4 a 6 personagens de 1º nível. Uma vez concluída, os personagens bem-sucedidos recebem Pontos de Experiência (XP) suficientes para avançar até o 2º nível.

Qualquer combinação de personagens pode participar da aventura, mas recomendamos que a equipe seja formada pelos seguintes membros: dois a três Combatentes (bárbaro, guerreiro, monge e/ou paladino), um Conjurador arcano (mago ou feiticeiro), um Conjurador divino (clérigo ou druida) e um a dois Especialistas (bardo, ladrão e/ou ranger).

"O Vale da Caçada" pode ser usada isoladamente. No entanto, ela também é parte da mini-campanha Relíquias de Brachian, que será apresentada ao longo de futuras edições da revista DragonSlayer.

Preparação

Para conduzir esta aventura, o Mestre deve estar familiarizado com o Livro do Jogador, o Livro do Mestre e o Livro dos Monstros do jogo Dungeons & Dragons; ou com o Guia do Jogador e o Guia do Mestre do jogo Primeira Aventura.

Esta aventura, assim como as demais partes da série Relíquias de Brachian, foi preparada para ser conduzida em Reinos de Moreania — sendo uma excelente forma de iniciar uma campanha neste cenário.

As histórias são baseadas em certas características exclusivas de Moreania, como um grande número de ilhas, humanos com traços de animais, e a não-existência de semi-humanos (elfos, anões, halflings...). No entanto, um Mestre pode conduzir todas as aventuras em qualquer outro cenário sem dificuldade, com adaptações ligeiras (por exemplo, permitindo as raças normais de D&D como personagens jogadores de forma normal).

Os três Heróis da Estrela, mencionados constantemente ao longo da saga, são descritos em detalhes na revista DragonSlayer nº2. Embora não seja essencial, é recomendado que o Mestre também se familiarize com estes personagens.

Histórico da Aventura

Nos dias de hoje, Corealis é uma das inúmeras ilhas povoadas que formam os Reinos de Moreania. Mas nem sempre foi assim.

Em tempos remotos, apenas a pequena parte de um recife de corais emergia acima das águas. Um rochedo agourento, detestado, evitado pelas embarcações — que, sem a devida cautela, podiam terminar com seus cascos perfurados pelas rochas submersas e afiadas.

Próximas ao perigoso recife, havia numerosas vilas e aldeias. Ficavam em ilhas maiores, mais férteis, onde a agricultura podia ser praticada. Seus habitantes comercializavam entre si, através de barcos e navios mercantes que cruzavam os mares sem cessar, sempre evitando o perigoso recife Corealis. A paz reinava naquela pequena parte dos Reinos de Moreania.

No entanto, um mistério nasceu. Teve início com um pequeno barco pesqueiro, que havia saído para buscar peixes-concha perto de Corealis e nunca retornou. Mais tarde, um navio carregado de frutas não chegou a seu destino, nem voltou a ser visto. Incidentes parecidos ocorriam em todas as ilhas próximas ao recife nefasto. O número de desaparecimentos crescia, até que nenhuma embarcação conseguia ser bem-sucedida na travessia daquele pedaço de mar. Barcos, naus, fragatas e até mesmo grandes balsas. Ninguém voltava.

Incapazes de solucionar o mistério, os nativos enviaram uma delegação à Ilha Nobre em busca de ajuda. O antigo regente de Lancaster, o mais velho dos reinos, autorizou a intervenção de suas forças navais. Navios de guerra foram enviados a Corealis em busca de pistas, transportando soldados e também a delegação das ilhas. Lá estava o rochedo revestido de corais, mas nenhum sinal das embarcações desaparecidas. Nem sobreviventes, nem destroços, nada.

Ancorada perto dos recifes, a frota de Lancaster fazia preparativos para uma investigação mais detalhada — quando a tragédia ocorreu. Ao cair da noite, os navios foram cercados por monstros marinhos. Eram centenas! Pareciam homens, com cabeças e

Reinos de Moreania

Moreania é formada por centenas de pequenas ilhas, sendo a Ilha Nobre sua parte principal. Grande para uma ilha, pequena para um continente, ela forma a massa principal do amplo arquipélago. Sua extensão territorial supera todas as outras ilhas reunidas. Sua parte oeste, mais densamente povoada, é formada por três reinos principais: Laughton, Lancaster e Brando.

É vasta a diversidade de paisagens na Ilha Nobre. A região central é montanhosa, vulcânica, enquanto suas extremidades incluem muitas florestas, planícies e praias. A travessia entre as regiões leste e oeste é dificultada pelas montanhas centrais, mantendo os dois lados relativamente isolados. O clima é tropical, variando entre o árido — especialmente nas montanhas — e o subtropical.

Moreania é um mundo em si mesmo, abrigado e isolado pela vastidão do Oceano. Desde o início dos tempos sua história seguiu rumos diferentes daqueles traçados pelos outros continentes. Animais e monstros comuns em mundos fantásticos também existem aqui, mas em cores e formas próprias, às vezes bastante exóticas.

Nesta terra distante, os povos humanos chamados Moreau inventaram línguas faladas e escritas. Aprenderam a conjurar magias, desenvolveram artes e ciências. Ergueram cidades magníficas, radiantes, que adornavam a paisagem em vez de ferir. Cultivaram a terra sem profaná-la, domesticaram animais sem fazê-los sofrer. E transformaram Moreania em uma civilização fantástica, sempre demonstrando o devido respeito às criações dos deuses.

Um personagem Moreau pode adotar qualquer aspecto exótico, como pés parecidos com patas, olhos e cabelos em cores estranhas, grandes orelhas, caudas, cristas, manchas, listras e assim por diante — mas nunca uma característica que ofereça qualquer bônus ou habilidade especial em termos de jogo, como asas para voar ou barbatanas para nadar. Traços animais são puramente cosméticos, não têm qualquer serventia prática. Orelhas maiores não oferecem bônus em testes de Ouvir. Garras, chifres ou presas não afetam seu dano por lutar desarmado. Regras próprias para poderes assim serão apresentadas nos próximos números.

Mesmo um Moreau com aspecto humano apresenta alguns traços bestiais mínimos, como orelhas levemente pontiagudas, dentes caninos salientes, unhas um pouco escuras, manchas leves sobre a pele, olhos ou cabelos de cores incomuns... detalhes perceptíveis apenas com um exame atento (Observar, CD 15). No entanto, os visitantes Moreau são facilmente reconhecíveis por suas vestes incomuns, chamativas — à primeira vista, todos eles parecem ser swashbucklers!

Todos os Moreau, sem exceção, são considerados humanos para efeitos ligados a regras. Por exemplo, eles são afetados normalmente por magias como Enfeitiçar Pessoas ou Imobilizar Pessoas, e não são afetados por magias e efeitos que funcionem apenas com animais. Seus traços ferais são apenas vestígios, não oferecem nenhum poder ou fraqueza real. Um Moreau também pode usar qualquer vestimenta, armadura, arma ou instrumento feito para humanos.

braços e pernas, mas também pareciam peixes de pele escamosa, mãos membranosas e olhos grandes como pires. Muitos saltavam da água para os conveses, outros escalavam os cascos. Estavam armados com lanças rústicas de coral e redes tecidas com algas, mas também empunhavam armas de aço. Os comerciantes imediatamente reconheceram as armas: elas faziam parte de carregamentos desaparecidos.

Este foi o primeiro encontro registrado em Moreania com a raça sahuagin. Os demônios do mar.

As águas do recife tingiram-se de sangue. A batalha foi terrível, os homens-peixe afundaram navios, mataram muitos humanos — mas desta vez eles não enfrentavam mercadores indefesos, e sim soldados bem treinados e equipados. Boa parte da frota sobreviveu, retornando para terra firme com a solução do mistério. Assim começou a guerra.

Guerra contra Tetraodon

Numerosas batalhas foram travadas contra os demônios do mar. Com o tempo, descobriu-se que Corealis abrigava um vasto império submerso, uma intrincada rede de cavernas, habitadas por seres inteligentes e cruéis conhecidos como sahuagin. Estas criaturas não vinham à superfície com freqüência, viviam reclusas na escuridão profunda. Mas em certo momento foram atraídos pelo crescente comércio marítimo, que despertou sua cobiça pelas riquezas dos humanos. O ambicioso Tetraodon, rei dos sahuagin, passou a comandar ataques contra as embarcações para pilhar suas cargas.

A guerra não seguia bem para a frota de Lancaster — os homens-peixe estavam em seu elemento, e existiam em grande número. Simplesmente não havia como transportar soldados em número suficiente para vencê-los. Nem mesmo heróis devidamente preparados para aventuras submarinas podiam enfrentar uma ameaça desse porte; muitos grupos nunca retornaram, apenas aumentando o poder do rei Tetraodon com seus tesouros mágicos.

Mas, se existe algo verdadeiro sobre heróis, é que eles triunfam cedo ou tarde.

Havia três amigos aventureiros. Alock Veinhaud, um poderoso guerreiro; Movrian Trewar, um conjurador arcano; e Greiph, uma bela ladina. Juntos, eles elaboraram um plano para derrotar Tetraodon e seu império cruel; se não podiam desafiar os demônios do mar em seu território, arrastariam os malditos para fora do mar!

Após uma série espetacular de missões, os três heróis conquistaram os meios para realizar um ritual mágico poderoso, capaz de erguer o recife inteiro. Auxiliados pelas forças navais de Lancaster, os heróis conseguiram escalar os corais, posicionar um artefato mágico — a lendária Estrela-das-Marés — no topo do recife, e então invocar o ritual. Com um tremor poderoso, forças ancestrais elevaram o que era profundo, a água fugindo abundante das cavernas reveladas. O recife Corealis era agora a ilha Corealis.

Arrancados de seu terreno, os sahuagin foram dizimados ou afugentados pelos soldados de Lancaster. A ameaça estava terminada. Enquanto a Estrela-das-Marés estivesse em seu lugar, a ilha permaneceria emersa e nunca mais serviria como habitação para os demônios do mar.

Postos de vigília seriam estabelecidos para proteger a Estrela, no início habitados apenas por soldados. Mas Corealis havia se tornado um território vasto; apesar do solo rochoso e repleto de grutas, ainda assim podia abrigar uma grande população. Com os passar das décadas, acampamentos mudariam para povoados, que mudariam para vilas, e finalmente pequenas cidades. Sua posição estratégica entre as ilhas também incentivava o crescimento — antes um obstáculo, agora Corealis era um ponto de parada obrigatório, um valioso entreposto comercial.

Protegida pela Estrela-das-Marés, Corealis é hoje em dia uma jóia dos mares. Abrigando comunidades jovens e vibrantes, fervilhando com comércio e oportunidades. Poderia continuar assim para sempre.

Sim. Poderia.

A Estrela Apaga

O nome sahuagin havia sido quase esquecido pelos habitantes de Corealis. Raras pessoas na ilha presenciaram a antiga guerra. Assim, há poucas semanas, quando homens-peixe vieram do mar e atacaram as pequenas comunidades costeiras, poucos perceberam rápido o que estava realmente acontecendo.

Os demônios do mar haviam sido expulsos, mas não destruídos. O próprio Tetraodon escapou com a maior parte de seus tesouros mágicos. Reunindo os sahuagin sobreviventes, ele reconstruiu seu reino em águas mais profundas, tramando sua vingança contra os humanos. Os monstros procriaram rápido. Os jovens aprendiam com os mais velhos sobre a covarde vitória humana, sobre como matariam os malditos intrusos e retomariam seu lar.

Novamente em grande número, bandos de sahuagin voltaram a saquear não apenas as embarcações que chegam e partem, mas também suas aldeias mais próximas da costa. A matança escondeu um fato que parecia sem importância, mas logo provou sua gravidade: as marés pareciam cada vez mais altas.

Os primeiros ataques dos demônios foram apenas uma distração para o verdadeiro objetivo de Tetraodon: a Estrela-das-Marés.

Na torre onde deveria estar alojada, apenas cacos de cristal. O artefato foi destruído.

Corealis está afundando.

Algumas aldeias já estão submersas; em poucas semanas, tudo será devolvido às profundezas de onde veio. Os monstros avançam cada vez mais. A Estrela deve ser

Vila Marione

Vila Marione é o povoado mais próximo do Vale da Caçada, a quase 30km, mais ou menos dois dias de caminhada (ou um dia a cavalo). Tem perto de 2.000 habitantes, e sobrevive à base de agricultura e pecuária.

Como a maioria das comunidades no reino, Vila Marione é um lugar de respeito às antigas tradições e à natureza. Todos aqui gostam de animais: bichos de estimação são comuns, e até mesmo animais de fazenda são aceitos no ambiente familiar com naturalidade.

Tendência: a maioria dos habitantes de Vila Marione tem tendência Neutra e Bondosa.

Economia: todos os recursos disponíveis de Vila Marione (propriedades, dinheiro, itens mágicos...) somam cerca de 500.000 PO. Não é possível adquirir aqui nenhum item (normal ou mágico) cujo valor supere 5.000 PO.

Poder Central: como é bastante comum em Lancaster, Vila Marione é governada por um druida: Ash Barkskin, um Conjurador divino de 2º nível, tendência Neutra e Bondosa. O prefeito Ash é um homem de meia-idade, com grandes e redondas manchas pretas à volta dos olhos (como um urso panda). Ele também atua como líder religioso, comandando cerimônias no Templo da Dama Altiva (a principal divindade local).

Personagens Importantes: Kellena Barkskin, Conjuradora divina 1, druida e irmã mais nova de Ash; Antony Gear, Especialista 1, ferreiro e proprietário da Forja do Dragão; Koltar Fullblade, Combatente 2, aventureiro aposentado após a perda da perna direita, hoje proprietário da Estalagem Quatro Vinhos.

Os Heróis da Estrela e as
Relíquias de Brachian

Julio
Cesar
Leite
05
Mai

RIAMONDE

Os demônios do mar chegam à Corealis

reparada, ou então substituída. Os três heróis responsáveis por sua colocação — desde então conhecidos como os Heróis da Estrela — partiram há muitos anos, retomando suas vidas de aventuras. Agora, enquanto os habitantes de Corealis defendem a ilha contra os demônios, os antigos heróis devem ser encontrados. É preciso descobrir onde e como eles conquistaram a Estrela-das-Marés, como ela funciona, e se pode ser restaurada.

Sinopse da Aventura

Os heróis recebem notícias sobre a situação de Corealis. Eles também descobrem que o guerreiro Alock Veinhaud, um dos três Heróis da Estrela, pertenceu durante algum tempo a uma antiga ordem de cavaleiros — a Ordem do Leão Valente. O castelo da ordem, hoje em ruínas, não fica muito distante. Talvez ali eles encontrem pistas sobre o guerreiro, seus colegas, ou a Estrela-das-Marés.

Mas chegar ao Forte não é façanha simples. Primeiro os aventureiros devem equipar-se de acordo, investigar pistas sobre o local, e ainda vencer o Vale da Caçada — terra perigosa, habitada por toda a sorte de criaturas hostis.

Embora a história tenha início em Corealis, "O Vale da Caçada" acontece em uma área continental, próxima à Vila Marione, no reino de Lancaster. Em outros cenários, pode estar em qualquer vale a pelo menos dois dias da cidade mais próxima.

Esta primeira parte da campanha conduz os heróis às portas do Forte do Leão.

Envolvendo os Heróis

Os aventureiros podem explorar o Vale da Caçada de diversas formas:

• O Boato: os aventureiros estão passando pela Vila Marione, ou vivem ali. Em busca de sua primeira aventura, eles descobrem rumores sobre um forte abandonado onde existem monstros, comandados por um bardo louco. Mais detalhes podem ser descobertos com testes de Obter Informação (mas lembrando que ninguém na vila jamais esteve no Forte do Leão).

• O Tesouro: os aventureiros recebem a notícia de que o Forte do Leão serve de tumba para um herói lendário, que possuía itens mágicos poderosos. Neste caso eles não sabem ainda sobre o bardo louco Mineh, a menos que decidam investigar melhor antes de partir (com testes de Obter Informação).

• Os Monstros: criaturas horrendas têm sido vistas perto de Vila Marione, atacando suas criações de gado. Seguindo suas pistas, os aventureiros descobrem que seu covil é o antigo Forte do Leão (mas não sabem sobre o bardo louco, exceto com testes de Obter Informação).

• O Rapto: Mineh é conhecido por ocasionalmente raptar mulheres e crianças, levando-as ao Forte do Leão para saciar o apetite carnívoro de seus "amigos". Quando saía para colher flores no campo esta tarde, uma jovem rapariga desapareceu. Temendo por sua vida, as autoridades de Vila Marione pedem aos heróis para procurar por ela no castelo.

Chegada ao Vale

Este antigo vale sempre foi conhecido por sua caça, um bom lugar para flechar um cervo ou javali. Durante os tempos áureos da Ordem do Leão Valente — que, como quase qualquer ordem em Moreania, contava com numerosos druidas em suas fileiras — extraía seu sustento deste vale. Assim não necessitavam de tributo das comunidades vizinhas, e também zelavam pela proteção e equilíbrio da vida selvagem.

Com a queda da ordem, o vale perdeu seus protetores. Permaneceu um lugar tranqüilo durante longos anos, mas aos poucos começou a ser ocupado por kobolds, goblins, orcs e outras pragas. Hoje, com muito esforço e habilidade, ainda é possível caçar javalis aqui — mas não compensa o risco de ser atacado por bandos de pequenos monstros. Além disso, certas pessoas e criaturas especialmente estranhas fizeram do lugar seu covil.

É fácil chegar ao Vale da Caçada, através das numerosas passagens entre suas colinas. A mata fechada é formada por árvores frondosas, com clareiras e lagoas aqui e ali. As ruínas do forte encontram-se à margem do Lago Áspero, na parte central do vale.

Orientar-se na mata para encontrar o Lago Áspero exige três testes bem-sucedidos consecutivos de Sobrevivência (CD 12), sendo que cada teste corresponde a meia hora de caminhada. Se qualquer dos testes falhar, os aventureiros chegam a outro ponto aleatório do vale, ou ocorre um encontro com criaturas (veja o quadro "Passeio no Vale").

Para cada hora de permanência no vale também pode ocorrer um encontro aleatório de ND 1 (chance de 1 em 1d6).

Clareiras

Várias pequenas clareiras oferecem uma boa visão do céu através das copas das árvores. São cobertas de grama, e bons lugares para acampar caso a noite chegue. Uma destas clareiras normalmente tem 1d6+5m de diâmetro.

Há uma chance (1 em 1d6) de que existam um ou dois javalis-anões em uma clareira; são versões muito menores e menos agressivas de um javali comum, encontradas apenas em matas fechadas. Eram abundantes no passado, a caça favorita por muitos visitantes do vale — qualquer vila ou aldeia próxima tem numerosas receitas para seu preparo —, mas hoje são bastante raros.

Estes animais têm Faro (podem perceber inimigos a até 9m pelo olfato), Observar +4 e Ouvir +4, percebendo os aventureiros com sucesso em testes destas perícias (CD 12, ou resistido contra testes de Esconder-se e Furtividade dos aventureiros). Se perceber humanos, o bicho tentará fugir. Um destes javalis pode alimentar um grupo de aventureiros durante um dia.

Ninho dos Kobolds

Talvez os maiores responsáveis pelo desaparecimento da caça no vale, estes kobolds são ligeiramente diferentes da versão rasteira comum. Não vivem em tocas ou subterrâneos, preferindo saltar pelos galhos e cruzar as copas das árvores — à distância, é fácil confundi-los com macacos babuínos. Além disso, sua pele escamosa apresenta listras verdes, tornando muito diwfícil enxergá-los em meio à vegetação.

Ao contrário do kobold terrestre, o kobold-da-selva não é particularmente sensível à luz forte. Mesmo assim eles preferem manter-se nas copas frescas e sombrias das árvores, jamais se aventurando em clareiras e outras áreas muito iluminadas.

Kobolds-da-selva patrulham constantemente as entradas do vale e suas passagens principais, sendo muito provável que os aventureiros venham a enfrentá-los. Eles atacam apenas em vantagem numérica (pelo menos dois kobolds para cada intruso), e preferem preparar emboscadas: ficam imóveis nas árvores, a pelo menos 9m de altura (o limite do alcance de suas lanças). Os personagens jogadores fazem testes de Observar (CD 20) e Ouvir (CD 16) para perceber as criaturas e evitar um ataque-surpresa (esta é a dificuldade quando os kobolds rolam "10" em seus testes de Esconder-se e Furtividade, respectivamente; se quiser, o Mestre pode rolar 1d20 para as criaturas de forma normal).

Na primeira rodada de combate, os kobolds atacam arremessando suas lanças. Eles então continuam a luta com suas fundas, lançando pedras (os kobolds não têm balas de funda; usam pedras comuns, por isso sofrem um redutor de –1 nos ataques e dano). Eles evitam lutar corpo-a-corpo, e fogem se ficarem sem munição (cada kobold carrega 10 pedras) ou se metade do bando for derrotada.

Os kobolds moram em estruturas esféricas, feitas de argila e galhos, lembrando imensos ninhos de pássaro — existem várias delas no vale. Ficam suspensas cerca de 20m acima do solo e estão bem camufladas, sendo difícil vê-las do chão (Observar, CD 16). Têm dureza 5 e podem ser derrubadas se sofrerem 60 pontos de dano. Sempre haverá pelo menos 2d6+6 kobolds protegendo um ninho.

Para saber o conteúdo de cada ninho, role 1d8 duas vezes na tabela a seguir:

1) Um arco curto inútil, com a corda quebrada, roubado dos goblins.

2) Uma aljava com 1d20 flechas, roubada dos goblins.

3) Uma bolsa contendo 1d8x100 PP.

4) Uma gema de quartzo (ou outra gema no valor de até 2d4x10 PO).

5) Uma pequena estatueta de marfim representando o Dragão de Marfim (ou outro objeto de arte no valor de até 1d10x10 PO).

6) Um velho (mas ainda proveitoso) escudo com o símbolo da Ordem do Leão Dourado, roubado das ruínas do forte.

7) Um broche de prata em formato de maçã, conhecido como a Maçã da Tristeza, um símbolo sagrado da Dama Altiva (ou outro objeto de arte no valor de até 1d10x10 PO).

8) 2d6 ovos de kobold. São nojentos, não servem para comer e não têm nenhum valor comercial. No entanto, se um personagem tem um ou mais destes ovos em seu poder, recebe um bônus de circunstância de +2 em testes de Blefar e Intimidar contra os kobolds-da-selva (isto é, supondo que consiga falar sua língua).

Será muito difícil exterminar totalmente os kobolds. Existem pelo menos 5d10+40 deles espalhados pelo vale em pequenos bandos. Caso mais da metade seja abatida, ou caso seu ninho seja destruído, os sobreviventes se escondem na floresta e evitam os aventureiros a todo custo, esperando que vão embora para começar a reconstrução do ninho.

Choupana dos Goblins

Este antigo casebre caindo aos pedaços foi uma antiga parada de descanso para caçadores. Hoje serve de esconderijo para um pequeno bando de salteadores goblins.

Estes 1d4+2 goblins lutaram pela liderança da tribo que vive no Forte do Leão, a Tribo Guilhotina, mas foram derrotados e banidos. Vagando pelo vale, eventualmente encontraram esta cabana e tomaram-na como seu novo esconderijo. Aqui eles tramam várias formas de vingar-se do bando, mas seus planos sempre esbarram na barreira da covardia: os goblins do Forte são mais numerosos, bem armados e melhor protegidos. Além disso, quase todos os seus poucos pertences foram roubados pelos kobolds-da-selva (exceto suas espadas curtas, que não têm valor para os kobolds e são inofensivas contra eles).

Os goblins normalmente ficam na cabana durante o dia, e perambulam pelo vale à noite. O líder do bando, Khigan, é o único que sabe falar o idioma Comum. Sua mão direita foi amputada na ocasião de sua derrota para os goblins do Forte; agora ele luta com uma espada curta amarrada firme no toco do pulso.

Investigação

É possível (e prudente) que os personagens jogadores decidam investigar mais sobre o Vale da Caçada, o Forte do Leão e seus ocupantes antes de partir para a missão. Eles podem conseguir isso apenas conversando com os PdMs de Vila Marione, ou fazendo testes de Obter Informação.

Quanto melhor o resultado dos testes, melhor a informação. Lembre-se que cada teste leva 1d4+1 horas. As informações são:

CD 5) A poucos dias de caminhada de Vila Marione fica o Vale da Caçada. Como diz o nome, costumava ser um bom lugar para caçar cervos, mas hoje em dia tem sido evitado.

CD 8) No Vale da Caçada existe uma ruína antiga. Dizem que é assombrada, cheia de monstros e demônios.

CD 10) Um grande bando de kobolds fez do Vale da Caçada seu território; eles acabaram com os animais, não vale mais a pena caçar por ali.

CD 12) No Vale da Caçada há um castelo em ruínas, que pertencia a uma antiga ordem de cavaleiros. O lugar se chama Forte do Leão.

CD 15) A Ordem do Leão Valente foi, no passado, uma prestigiosa ordem de cavaleiros. Alguns de seus maiores guerreiros estão sepultados no forte, em uma tumba profunda.

CD 18) Um louco assassino está escondido no Forte do Leão.

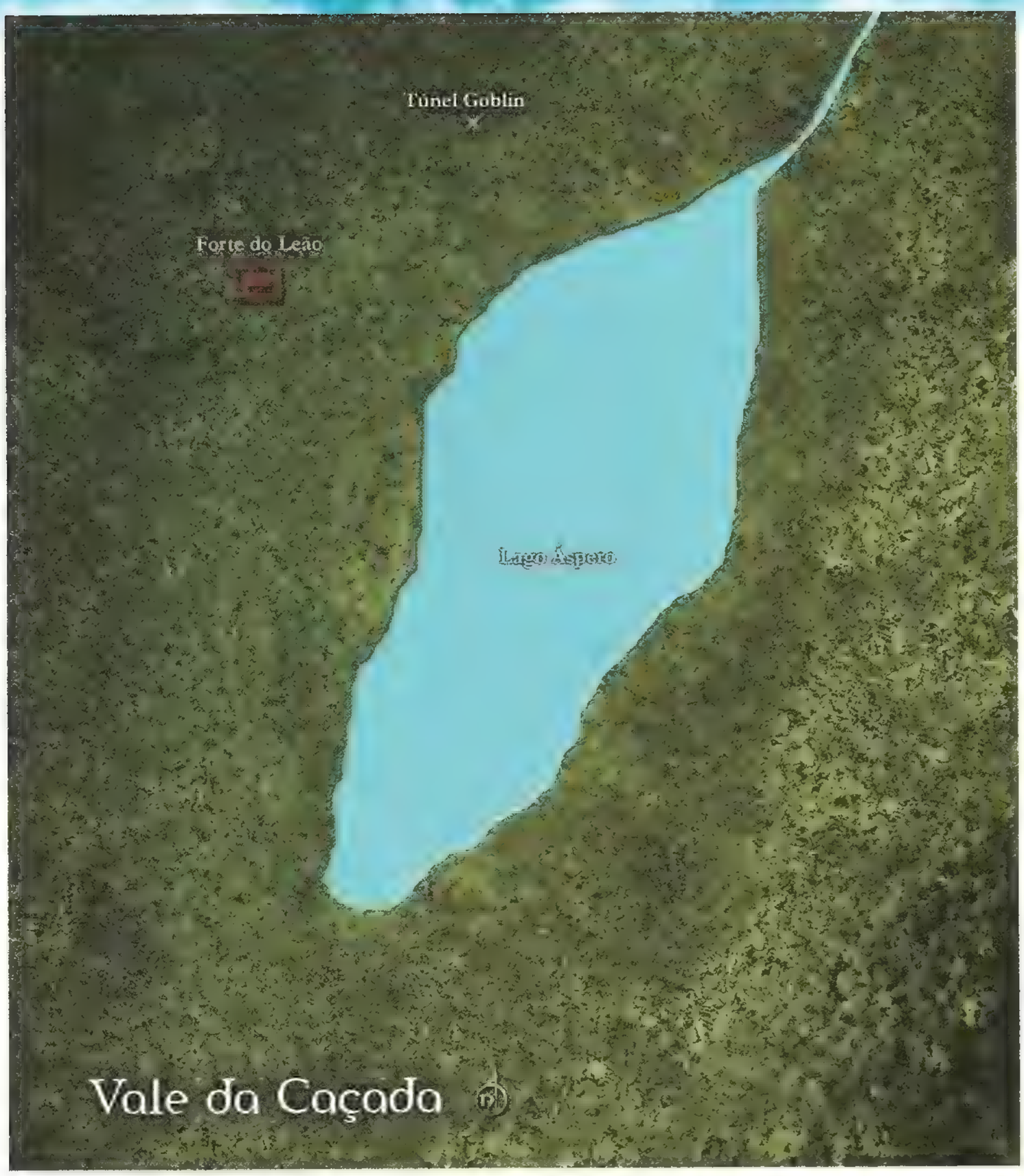
CD 20) O Bardo Louco é amigo dos demônios que infestam o forte, toca música para eles. Em troca, os demônios obedecem ao bardo.

CD 22) A tumba do Forte do Leão abriga o túmulo de Alock Veinhaud, um herói lendário. Seus itens mágicos também estão selados na tumba.

CD 25) O Bardo Louco consegue conjurar e controlar um tipo estranho de criatura.

CD 28) Os objetos mágicos de Alock Veinhaud são a Manopla de Brachian e o Escudo de Brachian.

CD 30) Um antigo bardo chamado Mineh veio de uma cidade distante; ele enlouqueceu quando sua noiva foi acusada de bruxaria e queimada na fogueira. Desde então vive isolado do mundo, cheio de ódio, procurando companhia entre feras e monstros.



Quando ficam sabendo sobre a presença de intrusos no vale, os goblins rapidamente se escondem para armar uma emboscada. Escolhem uma trilha estreita, com muita vegetação para se esconder. Os personagens jogadores fazem testes de Observar (CD 16) e Ouvir (CD 20) para perceber os goblins (esta é a dificuldade quando eles rolam "10" em seus testes de Esconder-se e Furtividade, respectivamente). Então os goblins escolhem alvos que estejam surpresos (sem bônus de Destreza na CA) para usar seu Ataque Furtivo (que causará um grande estrago; 3d6 pontos de dano em caso de acerto). Após essa primeira investida, os goblins continuam lutando corpo-a-corpo com as espadas curtas.

Assim que um dos goblins é morto pelos aventureiros, os demais imediatamente desistem de lutar e tentam fugir. Eles encontram outro ponto de emboscada e repetem a estratégia quando ocorrer um novo encontro na tabela "Encontros no Vale".

No entanto, se após o primeiro combate ainda houver alguma chance para diálogo, o líder Khigan enxerga uma oportunidade:

— Parar! Goblins desistir! Humanos muito fortes! Goblins não lutar mais!

"Humanos procurar o castelo? Humanos fortes, mas castelo muito perigoso! Muitos mais goblins no castelo! Goblins inimigos! Expulsar bando de Khigan! Cortar a mão de Khigan! Khigan querer vingança! Khigan ajudar humanos a achar o castelo e matar goblins!"

Khigan espera que os heróis acabem com os goblins. Ele aceita acompanhar os aventureiros até as proximidades do Lago Áspero (que deve estar a 1d6x10 minutos de distância), dispensando novos testes de Sobrevivência.

O goblin mutilado não aceita entrar no Forte, e nem vai fornecer muita informação útil sobre o interior ou seus habitantes, por dois motivos: primeiro, porque ele não fala o Comum muito bem; e segundo, porque ele espera que os heróis sejam mortos pelos demais habitantes do Forte, e assim poderá ficar com seus tesouros. Caso os heróis saiam vitoriosos, ele planeja enfrentá-los outra vez, agora que estarão feridos. Um teste de Sentir Motivação feito em segredo pelo Mestre (CD 12) permite aos personagens perceber que o goblin esconde alguma coisa, mas não necessariamente o quê.

Khigan não consegue descrever com exatidão a arquitetura do Forte, nem explicar qualquer coisa sobre salas ou corredores. Ele sabe sobre o Bardo Louco, mas não dirá nada. Obviamente, ele também não pode desenhar um mapa...

Os goblins não têm qualquer tesouro em sua cabana (tudo o que tinham foi roubado pelos kobolds). Caso sejam emboscados aqui, usam a mesma estratégia que adotariam na floresta, escondendo-se para atacar de surpresa com Ataque Furtivo. Caso seja tomada pelos aventureiros, a cabana pode ser um bom lugar de repouso.

Coluna Misteriosa

A vegetação parece evitar esta parte do vale, formando uma clareira à volta de uma pequena elevação. No topo, existe uma coluna de pedra. É cilíndrica, mede cerca de 4m de altura e 1m de diâmetro. Parece uma estrutura comum, exceto por um detalhe: ela flutua cerca de meio metro acima do chão...

Nenhum tipo de força aparente sustenta a construção — no entanto, ela é firme como se estivesse presa a um suporte de rocha sólida. Não pode ser movida empurrando ou puxando, e não cairá de forma alguma, não importando o que os aventureiros façam. Não há nenhum perigo em escalar ou ficar embaixo da coluna (por mais estúpido e imprudente que isso possa parecer). Ela emana magia quando examinada através de Detectar Magia.

A coluna é repleta de entalhes e inscrições em baixo relevo, formando algum tipo de escrita antiga. Com um teste bem-sucedido de Conhecimento (arquitetura e engenharia, geografia, história ou masmorras, CD 12), um personagem pode perceber que são os mesmos sinais existentes na misteriosa Cidade Suspensa de Pendrick, no reino de Laughton.

Um personagem que se arrisque examinar com cuidado a base da estrutura (para isso é preciso deitar-se no chão, embaixo da peça) pode fazer um teste de Procurar (CD 20). Em caso de sucesso, consegue encontrar entre os entalhes algumas partes móveis, que podem ser manuseadas com um teste de Operar Mecanismo (CD 12). Caso isso seja realizado, um ruído revela algo se movendo no topo da coluna.

Devido aos entalhes, escalar a estrutura é fácil (Escalar, CD 10). Se o mecanismo foi ativado com sucesso, haverá no alto da coluna um pequeno compartimento aberto, contendo um tesouro mágico: é um

Anel de Levitação, que permite ao usuário lançar a magia Levitação (apenas em si mesmo) como um Conjurador de 5º nível, uma vez por dia.

Experiência: não há nenhuma armadilha ou perigo real aqui, mas exige-se certo sangue-frio para procurar mecanismos secretos sob uma coluna de pedra que pode a qualquer momento esmagar sua cabeça. Além do próprio anel mágico, desvendar o segredo da coluna oferece ao grupo 50 XP.

Túmulos sem Nome

Uma clareira sinistra abriga, em seu centro, 1d4+1 crânios humanos posicionados sobre amontoados rústicos de pedras, galhos e ossos. Parecem túmulos improvisados, sem inscrições ou símbolos.

Estes infelizes foram antigos caçadores locais, atacados e devorados por monstros. Restaram apenas sua cabeça e algumas costelas. Sozinhos, sem ninguém para enterrar seus restos e dar-lhes um túmulo digno, eles mesmos construíram alguns...

O tumular é um tipo raro de morto-vivo, que pode ocorrer quando uma criatura inteligente não é sepultada de forma condizente com sua cultura e crenças. A cabeça é formada pelo crânio original, enquanto o corpo é feito de pedras, madeira e outros detritos que existam na região, reunidos em uma forma vagamente humanóide.

A criatura age e luta como um esqueleto comum, podendo também ser esconjurada como tal (como o poder Expulsar Mortos-Vivos). No entanto, não possui garras e nem pode segurar armas, atacando apenas com golpes poderosos de suas mãos rochosas. Tumulares atacam qualquer criatura viva que perturbe seu descanso (para isso basta se aproximar a menos de 3m).

Muitas vezes o corpo de um tumular também será formado por tesouros que as criaturas carregavam em vida, incluindo armas e armaduras (mas, nesta forma desarticulada, não funcionam como tais). Estes tesouros podem ser apanhados quando a criatura é destruída, e seu corpo desfeito.

Charco de Sangue

Com suas águas vermelhas e escuras, este charco sinistro tem o aspecto de uma grande e imunda poça de sangue. O fenômeno acontece devido a depósitos de ferro que saturam a água, e formam crostas perto das margens. Não serve para beber: tem cheiro e gosto de sangue.

Infelizmente, o lugar está longe de ser inofensivo. Um grande troll, talvez a criatura mais perigosa em todo o vale, usa o charco como esconderijo. Ele vive imerso no líquido ferroso há tantos anos que suas pernas estão enraizadas no fundo do charco. Sua pele também ganhou um tom ferruginoso, proporcionando uma boa camuflagem: para notá-lo é preciso ser bem-sucedido em um teste de Observar (CD 15).

O troll tenta atacar de surpresa e dilacerar com as garras qualquer criatura que se aproxime a menos de 1,5m da margem. Graças a seus braços compridos, ele pode atacar oponentes em terra sem precisar sair do charco, e sem que consigam atacar de volta (exceto com armas de ataque à distância). Por outro lado, é muito fácil sair do alcance do troll — basta ficar a mais de 1,5m da margem.

Os aventureiros podem evitar os ataques do troll simplesmente mantendo-se mais de 1,5m distantes da margem. As longas raízes do monstro permitem a ele atingir qualquer ponto do charco, mas não sair dele. Caso seja atacado com fogo, ou suas vítimas estejam fora de alcance, o troll volta a mergulhar.

Troll: 48 PVs

Experiência: mesmo preso, um troll é um adversário muito poderoso para aventureiros de 1º nível. Afugentar o troll forçando-o a mergulhar concede ao grupo 100 XP.

Lago Áspero

Os aventureiros chegam ao Lago Áspero com testes bem-sucedidos de Sobrevivência, com ajuda dos goblins, ou por acaso. Quando isso acontecer, leia para os jogadores o seguinte:

Enquanto avançam, a floresta se abre revelando uma grande área aberta, com relva macia, pequenos arbustos e um vasto lago. Suas águas cristalinas parecem em constante movimento, encrespadas pelo vento, emprestando ao lago o aspecto de uma malha áspera.

Mais ao longe, na margem oposta do lago, uma estrutura de pedra é visível. Parece uma fortificação cercada de muralhas. Provavelmente é o Forte do Leão.

O descampado próximo ao lago é um bom lugar para descanso antes de se aventurar no Forte do Leão. Assim como em clareiras, aqui também pode haver javalis-anões (a chance é maior: 1 ou 2 em 1d6, para 1d4 animais). Use os mesmos testes resistidos de Ouvir e Observar para saber se os javalis percebem os heróis.

A relva serve para dormir, e a água do Lago Áspero é pura. Infelizmente, a água enrugada pelo vento esconde um grande perigo — o lago está infestado de folhas-piranha!

Estes pequenos peixes-planta carnívoros têm o aspecto de folhas mortas de árvores, tornando sua detecção muito difícil. Atacando em cardumes, são difíceis de contra-atacar e podem reduzir uma criatura do tamanho de um homem a um esqueleto em minutos!

Passeio pelo Vale

Testes mal-sucedidos de Sobrevivência no Vale da Caçada podem levar a lugares (e problemas) interessantes. Role 1d12 na seguinte tabela:

1-2. Nada. Os aventureiros simplesmente continuam na floresta.
3-4. Clareira.
5. Ninho dos Kobolds.
6. Choupana dos Goblins.
7. Coluna Misteriosa.
8. Charco de Sangue.
9. Túmulo sem Nome.
10. Lago Áspero. Com este resultado, os aventureiros encontram o lago e o Forte do Leão por puro acidente, e não através de sua própria habilidade (algo que pode muito bem acontecer).
11-12. Encontro. Os aventureiros não chegam a qualquer lugar especial, mas, enquanto estão na floresta, ocorre um encontro aleatório.

Lutando nas Árvores

Os kobolds-das-selvas sempre atacam de uma distância segura, abrigados nas copas das árvores. Contra eles, a melhor estratégia é atacar à distância e/ou proteger-se até acabar sua munição.

Um personagem que decida lutar com os kobolds corpo-a-corpo pode subir em uma árvore e alcançá-los em duas rodadas, com dois testes bem-sucedidos de Escalar (CD 15); ou mais rapidamente, em apenas uma rodada, com dois testes de Escalar (CD 18). Uma falha no primeiro teste provoca uma queda que causa 1d6 pontos de dano; falhar no segundo teste causa 2d6 pontos de dano (normalmente cair desta altura causaria dano maior, mas a vegetação da floresta amortece a queda).

Mesmo alcançando os kobolds, lutar nas árvores é complicado. Você poderá usar apenas uma das mãos (os monstros não têm esse problema), e não poderá se esquivar (você perde seu bônus de Destreza na CA e seus atacantes recebem um bônus de +2 para atacá-lo). Você também precisa fazer um novo teste de Escalar (CD 15) para evitar cair cada vez que é ferido.

Vale lembrar ainda que os kobolds podem mover-se com seu Deslocamento normal, sem testes, enquanto um personagem precisa fazer um teste de Escalar (CD 15) para mover-se metade de seu Deslocamento.

Qualquer personagem que entre no lago (para se banhar, tentar nadar até o Forte, procurar tesouros ou qualquer outro motivo) atrai imediatamente um cardume de folhas-piranha, que ataca dentro de uma rodada. Um personagem bem-sucedido em seu teste de Observar (CD 20) pode fazer um teste de Natação (CD 13) para escapar do lago antes de ser atacado. Falhando em seu teste de Natação, será atacado normalmente. Falhando no teste de Observar, sofrerá ainda um ataque-surpresa.

Mesmo que um cardume seja dispersado, outro virá para substituí-lo em 1d4 rodadas. Cada cardume ataca apenas uma pessoa; uma mesma vítima não pode ser atacada por mais de um cardume, mas sempre haverá pelo menos um cardume para cada personagem na água.

No fundo do lago, a mais ou menos 50m da margem, há um tesouro de ND 2 formado pelos pertences de vítimas anteriores. Enxergá-lo nas profundezas exige um teste de Observar (CD 16). Chegar até ele exige três testes bem-sucedidos de Natação (CD 15), sendo que cada teste consome uma rodada. Retornar exige mais três testes. É improvável que os aventureiros consigam apanhar esse tesouro e sobreviver ao enxame mortal, mas podem recorrer a meios criativos (como a magia Telecinésia).

Experiência: dispersar um cardume de folhas-piranha concede 100 XP. Recuperar o tesouro no fundo do lago concede, além do próprio tesouro, mais 50 XP.

Conclusão

Esta parte da aventura está concluída, mas foi apenas o início da saga. Vencer o Vale da Caçada trouxe os aventureiros às portas do Forte do Leão, onde precisarão lidar com o Bardo Louco e suas criaturas, além de resgatar as primeiras Relíquias de Brachian. Tudo isso acontecerá na segunda parte da campanha, "O Forte do Leão".

Ao final desta aventura, os aventureiros sobreviventes terão conquistado cerca de 200 ou 300 XP, metade do necessário para avançar até o 2º nível.

Novas Criaturas

Javali-Anão: ND 1; Neutro; DVs 2d8+4 (13 PVs); Inic +1; Desloc 12m; CA 16, toque 11, surpreso 15; Ataques: mordida +2 (1d6+2); Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +4, Ref +3, Vont +1; For 13 (+1), Des 12 (+1), Cons 15 (+2), Int 2 (–4), Sab 12 (+1), Car 3 (–4).

Perícias: Esconder-se +7, Observar +4, Ouvir +4; Talento: Prontidão.

Faro: o javali-anão pode detectar opONENTES ocultos através do faro, a uma distância que depende da direção do vento: 18m a favor do vento, ou 4,5m contra o vento. Quando estão rastreando através do olfato, também recebem um bônus de +4 (não incluído nas estatísticas) em testes de Sobrevivência.

Visão na Penumbra: um javali-anão enxerga duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, um animal será capaz de ver até 6m de raio.

Kobold-da-Selva: ND ¼; LM; DVs 1d6 (3 PVs); Inic +2; Desloc 9m; CA 15, toque 12, surpreso 14; Ataques: lança +1 (1d6–1) ou funda +3 (1d4); Qualidades Especiais: Movimento nas Árvores, Visão no Escuro 18m; Fort +2, Ref +3, Vont –1; For 8 (–1), Des 13 (+1), Cons 10, Int 10, Sab 9 (–1), Car 8 (–1).

Perícias: Arte da Fuga +3, Equilíbrio +3, Escalar +3 (+11 em árvores), Esconder-se +10, Furtividade +6, Observar +8, Ouvir +4, Procurar +5; Talentos: Esquiva, Prontidão.

Visão no Escuro: kobolds enxergam na escuridão total a até 18 metros, mas apenas em preto e branco. Visão no Escuro não serve para ver coisas invisíveis, nem funciona em uma área de Escuridão mágica.

Movimento nas Árvores: em áreas de mata fechada, kobolds-da-selva podem se mover com seu Deslocamento normal através de galhos, troncos e copas das árvores. Eles recebem um bônus de +8 em testes de Escalar (já incluído em suas perícias) quando estão neste tipo de ambiente, e fazem testes apenas em situações extremas.

Folhas-Piranha: ND 1; Neutro; DVs 2d8 (8 PVs); Inic +7; Desloc nadando 12m; CA 17, toque 14, surpreso 13; Ataques: veja adiante (dano 1d6); Qualidades Especiais: Resistência a Armas Normais, Distração, Percepção às Cegas 18m, Enxame, Planta; Fort +2, Ref +3, Vont –1; For 2 (–4), Des 17 (+3), Cons 10, Int 2 (–4), Sab 8 (–1), Car 3 (–4).

Perícias: Esconder-se +6, Ouvir +3; Talentos: Iniciativa Aprimorada.

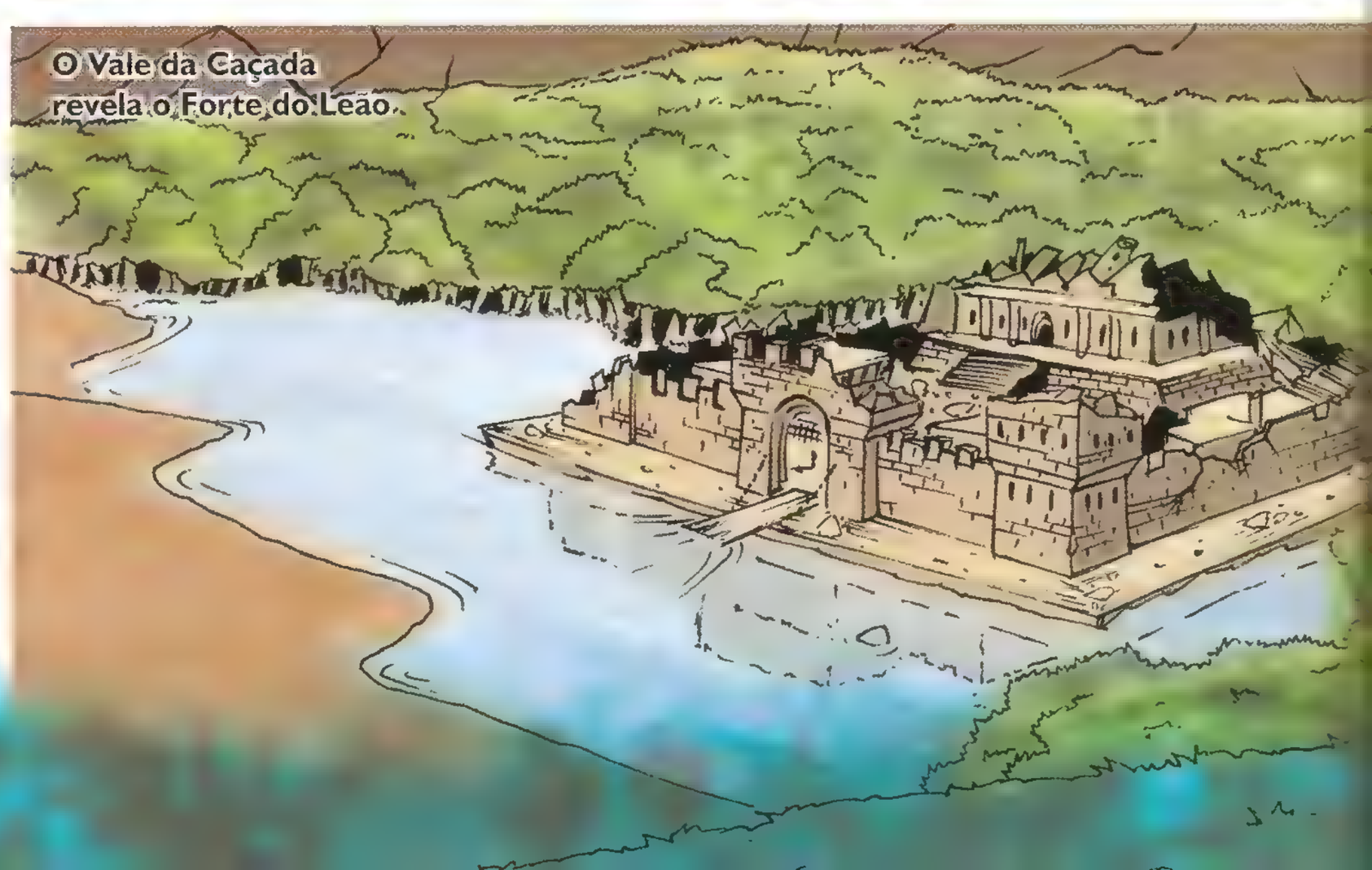
Distração: uma vítima envolvida em um enxame de folhas-piranha, que esteja sofrendo dano, deve obter sucesso em teste de Fortitude (CD 12) por rodada, ou sofre uma penalidade de –2 em todas suas jogadas, e não pode fazer ações que exijam concentração (como lançar magias). Essa penalidade dura enquanto a vítima está sofrendo dano.

Percepção às Cegas: um cardume de folhas-piranha pode perceber seus inimigos a até 18m sem enxergá-los, mesmo criaturas invisíveis ou em uma área de Escuridão.

Resistência a Armas Normais: apenas armas de esmagamento (clava, maça, funda, martelo de guerra...) causam dano às folhas-piranha. Outras armas não causam dano algum, a menos que sejam mágicas. Nesse caso, as folhas-piranha sofrem dano igual ao bônus mágico (uma espada curta +1 causa apenas 1 ponto de dano para cada acerto, por exemplo).

Enxame: folhas-piranha atacam em cardumes, como se fossem uma única criatura, envolvendo a vítima e cortando com suas laterais afiadas. O cardume causa 1d6 pontos de dano por rodada sem precisar fazer testes de ataque. Um enxame não é afetado por acertos decisivos, é imune a magias que afetam apenas um alvo (como Mísseis Mágicos), magias que afetam à mente, mudam a forma ou causam dano de habilidade. Quando é reduzido a 0 Pontos de Vida, o enxame é dispersado.

Planta: como são plantas e não animais, folhas-piranha são imunes a veneno, sono e paralisia, assim como magias que afetam especificamente animais. Também não precisam dormir (embora ainda precisem se alimentar e respirar).


O Vale da Caçada revela o Forte do Leão.

As Regras do Jogo!

Dungeons & Dragons

O primeiro e mais famoso RPG do mundo. Existe em versões 3.0 e 3.5, mas não há muita diferença entre ambas. Contém 7 raças, 11 classes e personagens até 20º nível. Para jogá-lo você vai precisar de seus três módulos básicos: o *Livro do Jogador, Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros.*

Primeira Aventura

Jogo sobre heróis aventureiros que exploram masmorras, combatem monstros e conquistam tesouros. Contém 1 raça (humanos), 3 classes e personagens até 5º nível. Para jogá-lo você vai precisar de seus dois módulos básicos: o *Guia do Jogador* e o *Guia do Mestre.*

4D&T • Defensores de Tóquio

Jogo sobre artistas marciais, guerreiras mágicas, robôs gigantes, treinadores de monstros, guerreiros destruidores de planetas, xamãs e outros heróis de anime. Contém 6 raças, 3 classes e personagens até 10º nível. Para jogá-lo você vai precisar de seu módulo básico, o *Manual 4D&T.*

Ação!!!

Jogo sobre heróis hollywoodianos vivendo aventuras no mundo moderno. Contém 1 raça (humanos), 3 classes e personagens até 10º nível. Para jogá-lo você vai precisar de seu módulo básico, o *Ação!!!*

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

DBride

A Noiva do Dragão

Koi

Apesar do ocasional sorriso sacana, este silencioso homem-lobo é atormentado por uma fadinha que fica maior a cada aparição, e cuja presença parece perturbá-lo muito.

Astra

Herdeira da Raposa e conjuradora arcana, abandonou seu antigo grupo de aventureiros para viver como curandeira na aldeia Aqvarivm e noivar Marlin, o ferreiro.

Dafnia

Noiva-sacrifício prometida ao dragão regente da aldeia. Agora, a poucos dias do casamento, ela sabe que terá vida curta. Mesmo assim vivia feliz até a chegada de Koi.

Betta

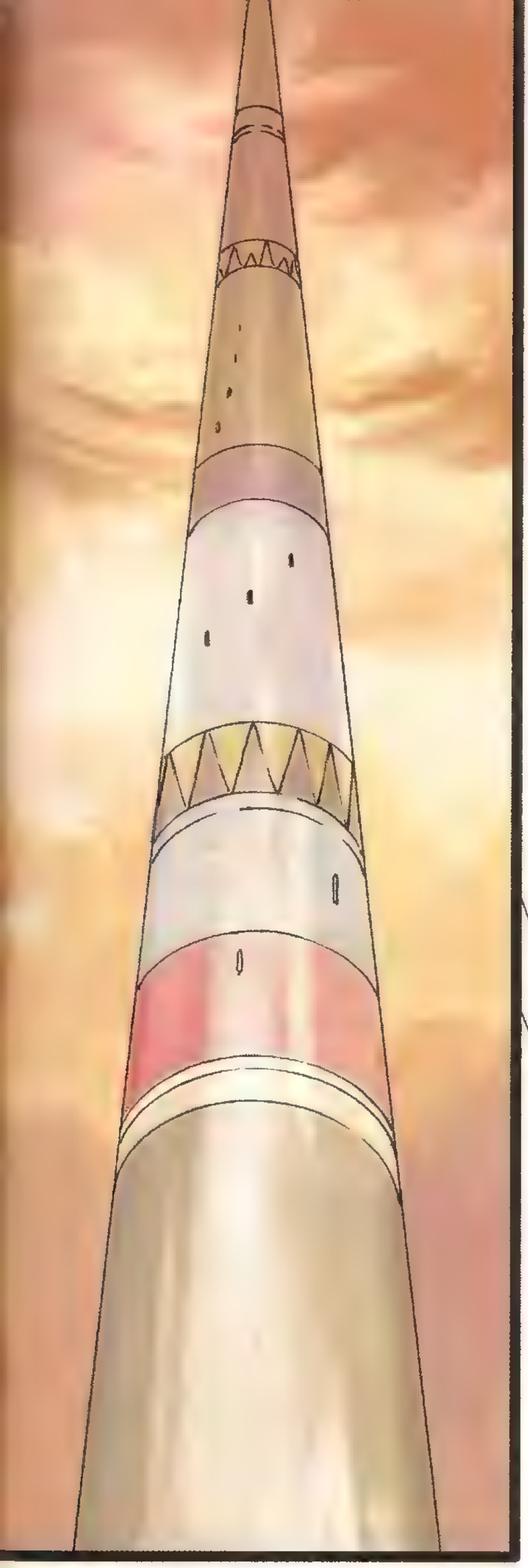
Embora mantenha a aparência de um lorde feiticeiro, o regente da aldeia Aqvarivm é na verdade um dragão azul, cruel senhor das alturas e dos relâmpagos.

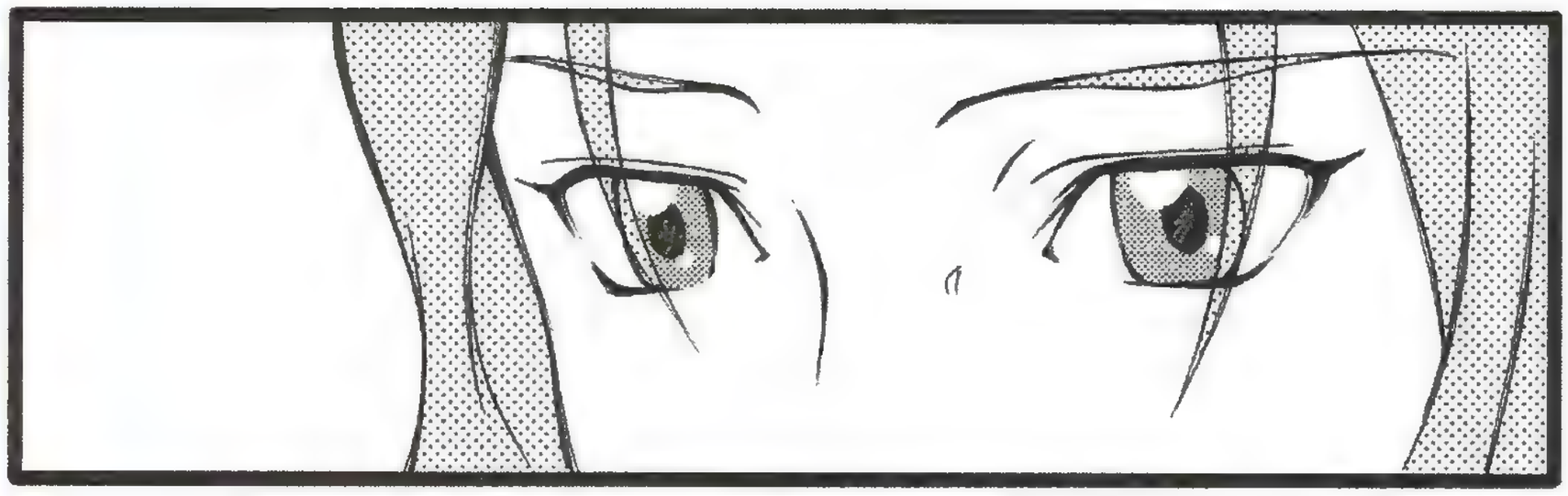
Dafnia é levada por lorde Betta até o alto de sua torre, onde o dragão parece ter intenções de consumar seu sacrifício mais cedo. Enquanto isso, Koi e Astra percorrem o interior da torre e deparam-se com uma surpresa — uma câmara mágica com janelas que mostram pessoas e lugares distantes. Uma delas coloca Koi diante de uma dama misteriosa, que a fada Coridora trata como sua "rainha" e Astra afirma ser uma "deusa das trevas". Outra janela mostra quando Marlin, a jovem Tuna e o recém-reativado golem Ray tentam alcançar os dois.

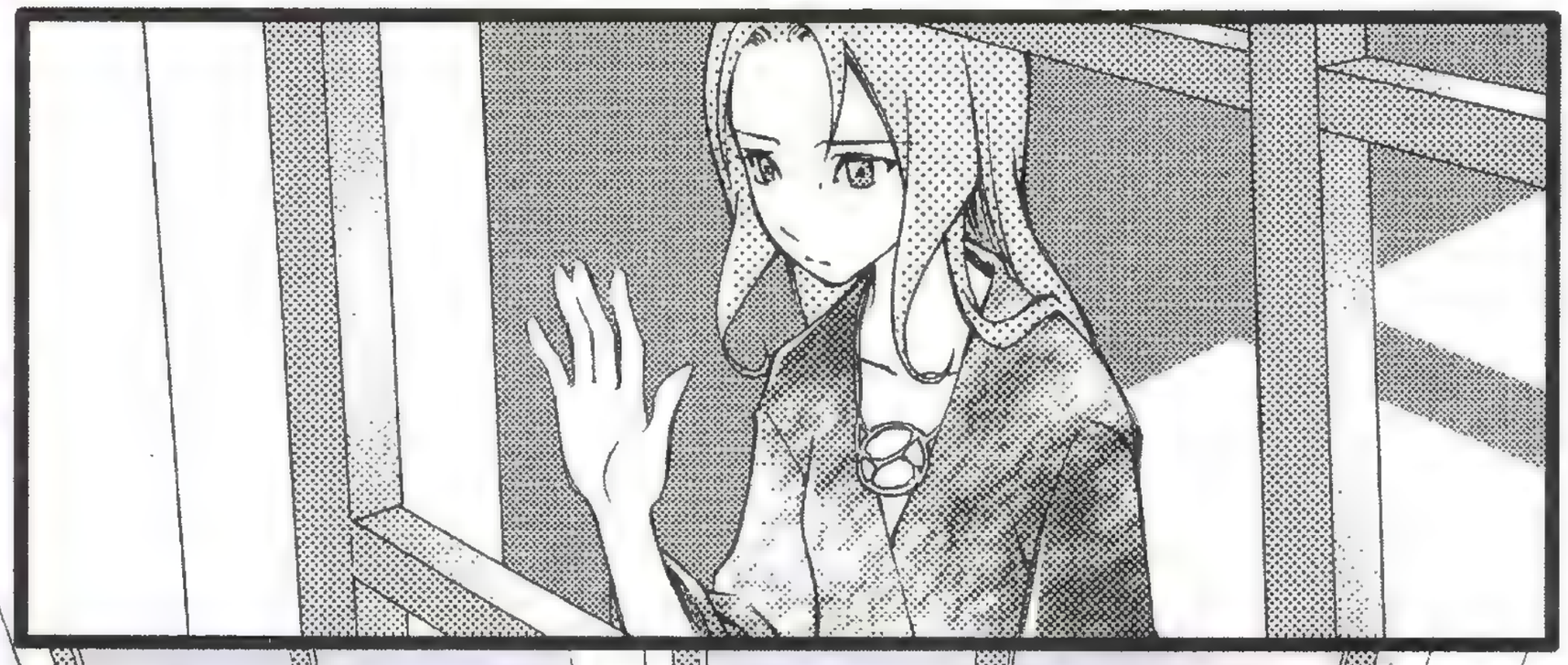
Parte 13

Como a Carpa

Roteiro: Marcelo Cassaro • Arte: Erica Awano







VEM MENTINDO PARA MIM, MILORDE!

MINHA AMADA... FRANCA-MENTE!
PENSO QUE JÁ FALAMOS SOBRE ISSO ALÉM DOS LIMITES...

NÃO ESTOU FALANDO APENAS SOBRE O VÂNDALO, MILORDE!
MAS SIM, SOBRE TUDO O MAIS!

TRÊS DIAS ATRÁS, INTERROMPI MILORDE QUANDO ESTAVA A PONTO DE MATAR O VÂNDALO!

ESTAVA AFLITO COM MINHA CHEGADA! NÃO QUERIA QUE EU TESTEMUNHASSE SUA VIOLÊNCIA!

PUDE VER A PREOCUPAÇÃO EM SEU ROSTO, MILORDE! ERA CLARA COMO O DIA!

"MINHA IRA NÃO É PARA SEUS OLHOS", É O QUE SEMPRE DIZ!

SEI QUE ODEIA O VÂNDALO! SEI QUE GOSTARIA DE MATÁ-LO!

ODEIA TANTO QUE, QUANDO O EXPULSEI ONTEM, TENTOU AINDA EMBOSCÁ-LO LONGE DE MINHAS VISTAS!

EU ACREDITAVA, MILORDE, QUE FAZIA ISSO POR BONDADE! POR AMOR!

POR NÃO QUERER QUE EU TENHA MEDO! PARA QUE EU SEJA FELIZ PELO POUCO TEMPO QUE ME RESTA!

SEM PREOCUPAÇÕES COM MEU DESTINO FINAL!

MAS ESSE NÃO É O MOTIVO VERDADEIRO...

...NÃO É, MILORDE?

ONDE FOI BUSCAR ESSA IDÉIA?

NÃO VENHO SATISFAZENDO CADA DESEJO SEU?

NÃO ACHA NATURAL UM NOIVO ZELAR PELA FELICIDADE DE SUA NOIVA?

ENTÃO POR QUE PENSA, AGORA, QUE NÃO ME PREOCUPO COM O CONFORTO DE SEU CORAÇÃO?

PORQUE, ONTEM À NOITE...

...O SENHOR ME ASSUSTOU, MILORDE!

ME ASSUSTOU MUITO!

FOI A PRIMEIRA VEZ QUE DEMONSTROU, COM TODA A CLAREZA POSSÍVEL...

...O QUE FARÁ COMIGO!

AHN, VERDADE! FIZ ISSO MESMO!

MINHA AMADA, POR FAVOR...

VOCÊS HUMANOS TEMEM A MORTE DURANTE TODA A VIDA!

E ESTÃO CERTÍSSIMOS AO TEMER, SENDO TÃO FRACOS E VIVENDO TÃO POUCO!

DEVO MESMO CRER QUE, EM SEU ÍNTIMO, VOCÊ NÃO TEME O MOMENTO FINAL? QUE SUA ALMA NÃO LAMENTA? NÃO CHORA?

VOCÊ NÃO ME AMA TANTO ASSIM!

NINGUÉM PODERIA!

E-EU NÃO ENTENDO...

SE PENSA MESMO ASSIM, POR QUE VINHA ME POUPANDO DOS HORRORES, DA VIOLÊNCIA...

...EVITANDO MATAR DIANTE DE MIM...?

MUITO BEM... RESPONDO SUA PERGUNTA COM OUTRA PERGUNTA...

POR QUE VEM TENTANDO PROTEGER O FORASTEIRO DE MIM?

TENTANDO PROTEGÊ-LO...?!

ENTENDO QUE A PRIMEIRA VEZ NÃO FOI INTENCIONAL, CLARO...

MAS, NO DIA SEGUINTE, VOCÊ TAMBÉM IMPEDIU OS HUMANÓIDES DE MATÁ-LO!

E MAIS TARDE, AQUELE PEDIDO TÃO PECULIAR PARA "CUIDAR DELE A SEU MODO"...

...O QUE, NA VERDADE, APENAS SIGNIFICAVA DEIXÁ-LO PARTIR EM PAZ!

NÃO SERIA PORQUE, EM ALGUM LUGAR NO FUNDO DA ALMA...

...VOCÊ AINDA TEM ESPE-RANÇA?

PORQUE ALGUMA PEQUENA PARTE SUA, AINDA TENTA AGARRAR-SE À CHANCE DE VIDA?

NO FUNDO, NÃO DESEJA QUE ELE **SALVE** VOCÊ DE MIM?

NÃO ACREDITO! ESTÁ ME ACUSANDO DE TRAIR NOSSO ACORDO?!

ACHA QUE NÃO TEREI ***CORAGEM*** PARA ME ENTREGAR, QUANDO CHEGAR A HORA?

DESPREZA E SUBESTIMA ***TANTO ASSIM*** NÓS, HUMANOS, MILORDE?

SOU UM **DRAGÃO**, MINHA NOIVA!

TODOS OS OUTROS SERES SÓ EXISTEM NESTE MUNDO, PORQUE NÓS PERMITIMOS!

SÓ EXISTEM PORQUE GOSTAMOS DE SER **ADORADOS! VENERADOS! TEMIDOS!**

MAS ENTÃO... ENTÃO NÃO É VERDADE... NUNCA FOI VERDADE QUE...

...ENTÃO VOCÊ NÃO PODERIA REALMENTE...

AMAR VOCÊ?!

CLARO QUE AMO VOCÊ! NÃO SEJA TOLA!

UM DRAGÃO AMA SUAS POSSES! NÃO HÁ AMOR MAIS PODEROSO NA EXISTÊNCIA!

MATAMOS OU MORREMOS POR NOSSOS TESOUROS!

TESOUROS...?

NÃO SABE PORQUE CHAMEI ESTA VILA AQVARIVM, MINHA AMADA?

PORQUE VOCÊS SÃO COMO MINHAS CARPAS!

MEUS BICHINHOS DE ESTIMAÇÃO!

TODOS AMAM SEUS BICHINHOS, NÃO AMAM?

VOCÊ MESMA TEM UM GATO!

VOCÊ NÃO CUIDA DELE? NÃO O AMA?

NÃO! NÃO É POSSÍVEL!

NÃO PODE SER QUE PENSE MESMO ASSIM! QUE SOU SÓ UMA ***MASCOTE!***

VOCÊ ME REVELOU SEU ***PONTO FRACO!*** O SEGREDO DE SUA FORÇA!

EU PODERIA MATÁ-LO NESTE INSTANTE!

MAS SERÁ QUE PODERIA MESMO?

E MESMO QUE PUDESSE... VOCÊ OUSARIA?

VOCÊ SABE PORQUE ESTOU AQUI! SABE O QUE ACONTECERIA, COM MINHA AUSÊNCIA!

ESTÁ DISPOSTA A PAGAR O PREÇO?

SUA ALDEIA ESTÁ DISPOSTA?

POR QUE NÃO MATOU O VÂNDALO...?

POR QUÊ...?

PORQUE EU QUERIA QUE VOCÊ DESEJASSE A MORTE DELE!

QUERIA QUE VOCÊ O ODIASSE!

QUERIA QUE ODIASSE SUA ÚNICA CHANCE DE VIVER! SUA ÚNICA CHANCE DE SER SALVA!

E ASSIM, VOCÊ SERIA TOTALMENTE MINHA!

TODOS ESTES SÉCULOS ACEITANDO NOIVAS...

...E NUNCA, NUNCA NENHUMA DELAS ENTREGOU-SE POR COMPLETO!

VIDINHAS TÃO CURTAS, RIDÍCULAS, PATÉTICAS...

...E AINDA ASSIM, VOCÊS NUNCA DESISTEM DELAS!

NUNCA FORAM SACRIFÍCIOS VERDADEIROS!

NUNCA NINGUÉM DESEJOU, DE TODO O CORAÇÃO, O QUE EU OFEREÇO!

NEM MESMO VOCÊ...

VOCÊ TENTOU... TENTOU REALMENTE...

MAS VOCÊ **NÃO QUER** SER MINHA NOIVA-SACRIFÍCIO!

MESMO ASSIM, TERÁ OUTRA CHANCE!

OUTRA...?

VOCÊ...?

AH, SIM! NOSSO TÃO PROBLEMÁTICO VISITANTE LUPINO...

...QUE TANTO PERTURBA A HARMONIA DA VILA!

VEIO AQUI, CLARO, PARA DAR FIM À "TIRANIA DO DRAGÃO"!

HERÓIS AVENTUREIROS... QUE RAÇA TÃO DESGRAÇADA E PREVISÍVEL...

COLOQUE UM MONSTRO OU TESOURO EM SEU CAMINHO, E SÃO ATRAÍDOS FEITO ABELHAS POR FLORES!

PEGARAM UM CAMINHO BEM LONGO! MINHA TORRE É AINDA MAIOR DO QUE PARECE!

ESTIVERAM SUBINDO A NOITE TODA! E PASSARAM POR ALGUNS ENCONTROS INTERESSANTES!

NÃO É UMA FELICIDADE, MINHA AMADA...

...QUE TENHAMOS EMPREGADO TÃO BEM NOSSO TEMPO ENQUANTO AGUARDAMOS?

ENCONTROS?! ROLOU LUTA COM MONSTRO NO CAMINHO PRA CÁ?

POR QUE NÃO MOSTRAMOS NADA DISSO?

TÁ BESTA?! NÃO ACHA QUE A HISTÓRIA JÁ ESTÁ ARRASTADA O SUFICIENTE?

SEI... ATÉ PARECE QUE FOI A PRIMEIRA VEZ...

VADIAZINHA...

ASTRA...

FOI UMA AVENTUREIRA, TAMBÉM! MAS NADA PRODIGIOSA, DEVO DIZER!

MESMO APÓS O TRÁGICO DESTINO DE SEUS EX-COLEGAS...

...NUNCA PENSEI QUE TIVESSE CORAGEM PARA ME DESAFIAR!

ACREDITEI QUE TAMBÉM SE CASARIA NO PRÓXIMO FESTIVAL! É UMA PENA!

ALGUM PROBLE-MA?

POR ACASO O NOIVADO NÃO VAI BEM?

ISTO É...

...UMA ESPADA MÁGICA...

NEM PRECISO DE MAGIA PARA SABER! UMA COISA TÃO BRILHANTE E ESCANDALOSA ASSIM, SÓ PODE SER MÁGICA!

SÓ FALTA CUSPIR FAÍSCA...

VOCÊ SOUBE QUE ESTAVA ESCONDIDA AQUI, GRAÇAS AO DESENHO DE TUNA!

TENTE NÃO FICAR CONVEN-CIDO...

...MAS VOCÊ É MUITO MAIS INTELIGENTE DO QUE EU PENSAVA!

NÉ?

ESTE DESENHO...

VEJO AGORA QUE TUNA USOU O VERSO DA PÁGINA DE UM ***DIÁRIO!*** E ESTÁ EM UMA LÍNGUA ESTRANGEIRA!

VOCÊ CONSEGUE MESMO LER ISTO?

HMM.. MESMO QUE CONSIGA...

...SUPONHO QUE VOCÊ NÃO ***PODE*** OU NÃO ***QUER*** DIZER O QUE SIGNIFICA!

COMO EU ***DETESTO*** VER ADULTO AGINDO FEITO CRIANÇA...

BATE BATE BATE

NUNCA VISITE UMA MASMORRA SEM UMA DESTAS!

AINDA BEM, QUE SEMPRE CARREGO UMA ***POÇÃO DE IDIOMAS!***

...o tempo passa. Parece que foi ontem, quando Reynard convidou todos nós para um jantar com o Mestre Máximo Talude, no próprio Palácio de Wynna.

E como era bela, a Deusa da Magia! Não é surpresa que tantos sejam atraídos pelas artes arcanas, quando temos a chance de ser agraciados com o sorriso Dela.

Sim, foram tempos de maravilhas, de aventura e prodígios. Mas hoje, vivemos o horror.

O dragão continua espreitando. Sua paciência é infinita, sua mente é aguçada.

Ele odeia densamente, sua ganância é profunda, como ocorre com quase todos os dragões desta terra. Mas este é diferente!

Ele entende, ele sabe que viverá para sempre, sabe que ficará mais e mais poderoso com o passar da eras. Enquanto nós, mortais, ficamos mais e mais fracos.

O dragão espreita durante meses, anos, para apanhar cada um de nós.

Primeiro matou Talarcus! Ele, que sozinho podia dizimar exércitos, quebrar o pescoço de gigantes! Morto com um único golpe traidor!

Um a um, todos caímos! Quando pensamos estar livres, quando a vida parecia tranqüila, o demônio azul voltava a atacar. E outro membro do grupo tombava.

Sou o último. Posso rasgar montanhas com minha mágica, mas não sou um combatente como minha mãe havia sido. Não sobreviveria a um embate direto contra o monstro.

Venho usando meus últimos recursos para forjar uma espada mágica, e talvez contar com alguma chance contra a fera.

Honrados ancestrais, honrados dragões do Império de Jade...

..que eu nunca conheci, mas minha mãe ensinou a respeitar e amar...

...eu rogo por sua força. Rogo por justiça para meus pais, meus amigos, e meu amor.

Se tenho que ser o último de minha linhagem...

...então que eu seja como a CARPA. Que não se debate quando cortada com a faca.

Que eu receba a morte em silêncio.

Que eu seja como o PEIXE-SAMURAI.

"QUE EU DEMONSTRE DIGNIDADE DIANTE DA MORTE..."

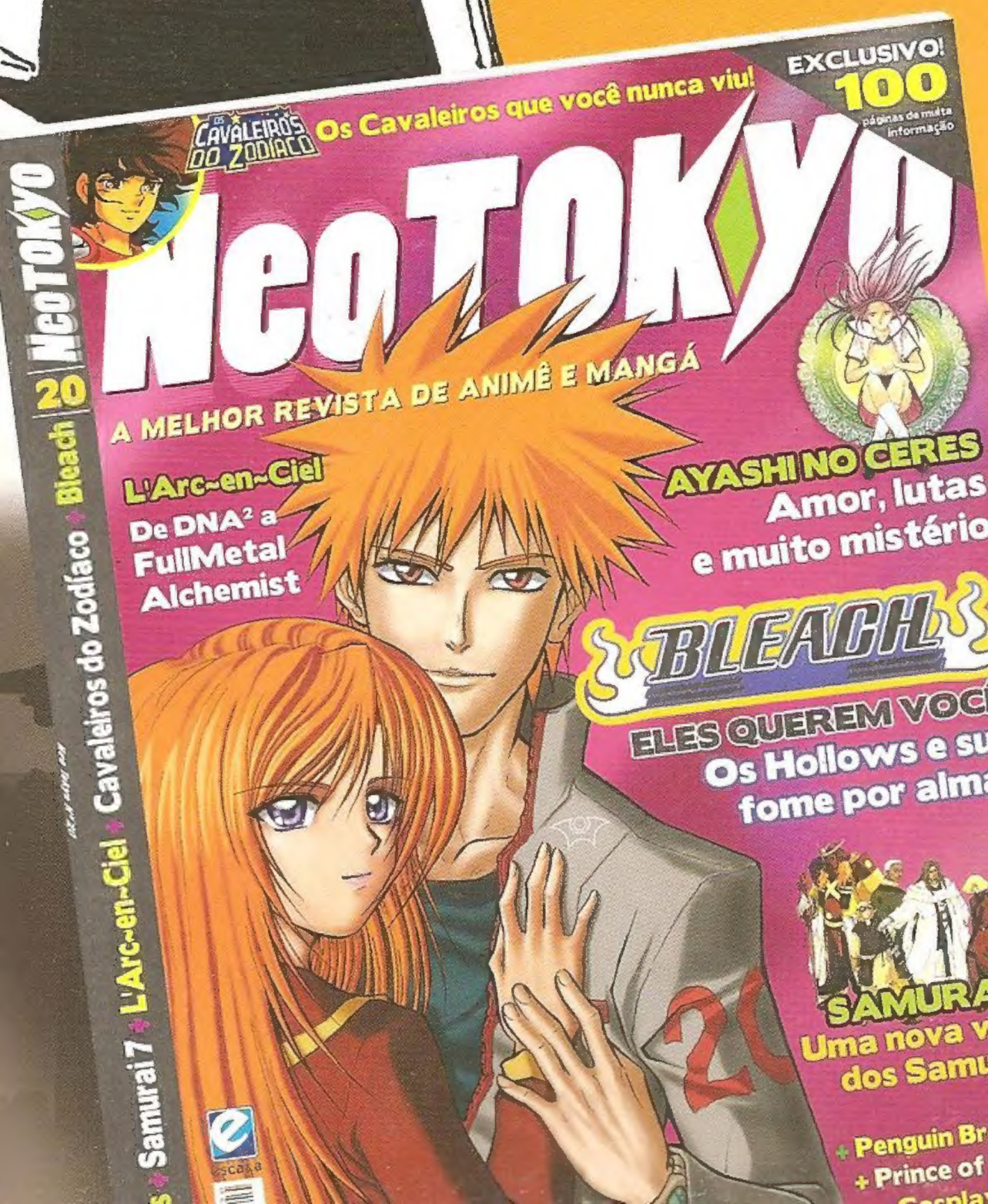
"COMO A CARPA..."

鯉

KOI...

SEU NOME É KOI!

A nova cara do animê e do mangá!



Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME

Nesta edição você encontrará:

ENCONTROS ALEATÓRIOS
Agora as cartas estão em versão bilíngüe

REVIEW
Como acaba a saga em Porto Livre

CLÁSSICOS
Uma aventura épica que pode ditar o fim do mundo

ZAMBI
Nem sempre é bom receber apoio moral

ESPECIAL
4DVENTURE, o que nos aguarda?

XVEIRPG
Como foi o maior evento de RPG do Brasil

ENTREVISTA
Monte Cook com o melhor do RPG em mãos

GAME DESIGN
Quando o principal desafio dos jogadores é se manterem unidos

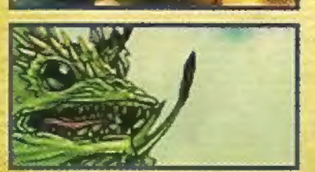
NOVA RAÇA
As dragoas mais arrogantes que elfos e as mais despidas também

GAZETA DO REINADO
Um vilão, uma ninfa e uma revelação surpreendente

EXPLORAÇÃO
Quatro cidades fantásticas para aventurar-se

REINOS DE FERRO
Muna-se com armas poderosas e perigosas

REGRAS AVANÇADAS
Classes monstruosas, jogue com o seu inimigo



MOREANIA
Relíquias de Brachian, o começo de uma grande campanha

DRAGON'S BRIDE
Parte 13, será que Koi terá mais sorte?

www.dragonslayer.com.br